

Здравия желаю!

Должен признаться, что в последнее время к уже привычным заскокам типа поиска клавиши Enter в лифте или двойному нажатию по кнопке канала на пульте ДУ телевизора я стал замечать за собой другие симптомы «компьютерного» эскапизма. Все чаще реальность стала восприниматься сквозь призму компьютерных игр.

Вот, например, трехлетний сын сильно разбил себе голову об угол журнального столика. Сначала я испытал шок, а потом огромный прирост экспириенса и повышение навыков «забота», «отцовство» и «ответственность».

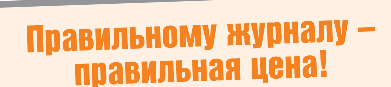
Недавно посмотрел долгожданный «Однажды в Мексике» и понял, что это никакой не фильм, а самая что ни на есть компьютерная игра, точнее – отличный мод для Max Payne 2. Налицо все необходимое – куча отличных персонажей, стрельба, взрывы, замедленная съемка, обворожительная женщина, которую тоже убивают... Кстати, познакомившись с Моной Сакс, начинаешь выискивать схожие с ней черты в каждой коллеге женского пола.

Согласитесь, уважающий себя геймер не захочет приобрести в собственность BMW или Volvo. Он же понятия не имеет, как ими управлять! Не говоря уж про «Жигули» (не забыть спросить у наших девелоперов, почему до сих пор никто не сделал симулятор гонок на советских автомобилях). А вот Ford Focus, Peugeot 206, Porsche 911 или Subaru WRX – это наш выбор!

Доходит до того, что и сами мы не прочь отождествить себя с героями любимых игр. Вот, например, заходит в офис наш редактор Ян «Чума» Масарский – ну вылитый Пейнкиллер, а Эдуард «Hitman» Лухт – как будто из квеста какого-нибудь по русской народной тематике (он меня постоянно побеждает в Soul Calibur 2 и месть моя страшна!). Арт-директора – Дмитрия «Gerokunst» Голубничего – можно смело сравнить с «файтером» из фэнтазийной RPG, а наших красавиц – дизайнера Инну и литреда Юлю – с лучшими фотомоделями (да, не про игры, но там еще не делают ТАКИХ женщин). Жаль, что в «Пиратах Карибского Моря» главный герой не списан полностью с Джонни Деппа, а то и я мог бы претендовать на сходство с хорошей полигональной моделью...

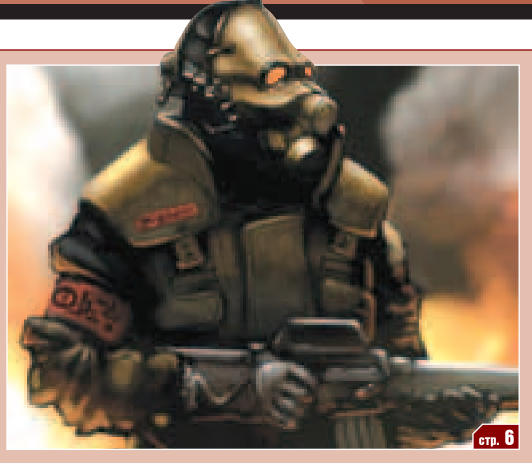
Компьютерные игры имплантированы в наш мозг, и мы уже не можем смотреть на мир по-другому. Надеемся, нам с вами по пути.

**Андрей «Anry Seagull» Дронин,
главный редактор**



Правильному журналу – правильная цена!

Мы сделали все возможное, чтобы ты без особых проблем мог купить «РС ИГРЫ» за 90 рублей. Конечно, в зависимости от места продажи цена может измениться на 5-7 рублей, но в целом правило именно такое: правильный журнал о компьютерных играх имеет правильную цену – 90 целковых. Именно ее мы рекомендуем всем нашим партнерам-распространителям. В удалении от Первопрестольной «РС ИГРЫ» могут стоить чуть дороже из-за затрат на доставку.

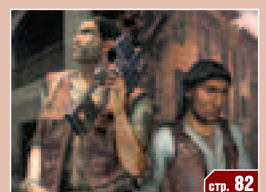

стр. 6

COVER STORY
HALF-LIFE 2 – ИГРА ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ ИЛИ ВСЕГО ЛИШЬ ЛУЧШИЙ ПИАР В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ? ОТВЕТЫ ТОЛЬКО У НАС!

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ


стр. 76

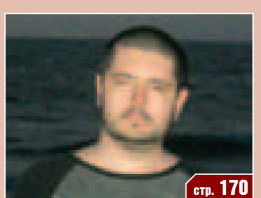
AXLE RAGE
ПОКОРЯЯ ЖЕЛЕЗНОГО КОНЯ. ДАВИ НА ГАЗ!


стр. 82

XENUS
КРОВЬ, ПОТ И СЛЕЗЫ. КОЛУМБИЯ ЖДЕТ!


стр. 162

SPECIAL
НАСИЛИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ. СТАНЕМ ЛИ ВСЕ МЫ МАНЬЯКАМИ-УБИЙЦАМИ?


стр. 170

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ
КРАНК О СЕБЕ И ОБ ИГРАХ


стр. 176

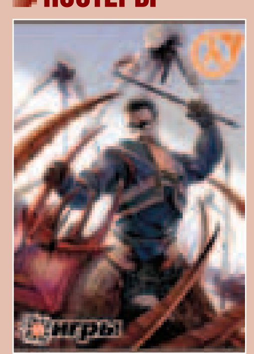
ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКА
БОЛЬШОЕ ПЛАВАНИЕ «КОРСАРОВ 2»

КОНКУРС
ЛЕГКИЙ КОНКУРС С СУПЕРПРИЗОМ. И ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!

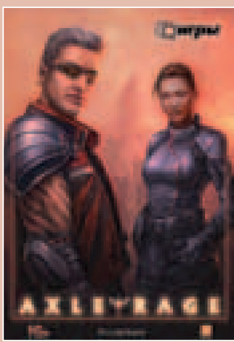


СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ПОСТЕРЫ

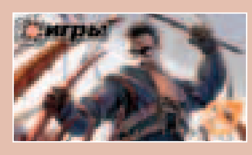


ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ АРТ
HALF-LIFE 2



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ АРТ
AXLE RAGE

НАКЛЕЙКИ





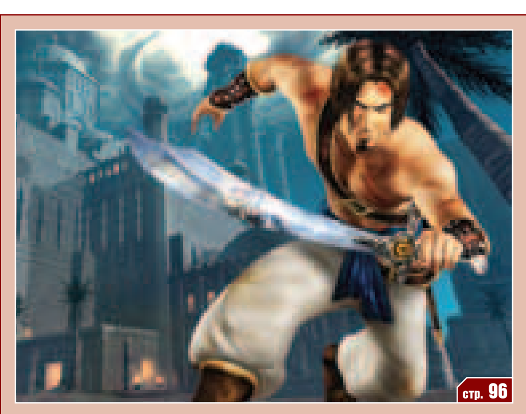


стр. 90

ИГРА НОМЕРА

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Max Payne 2 – это не только игра. Это еще и превосходное кино в стиле «нуар». Это генератор бесконечно красивых кадров. Это трагичная история о любви. Это экшен года. Однозначно.



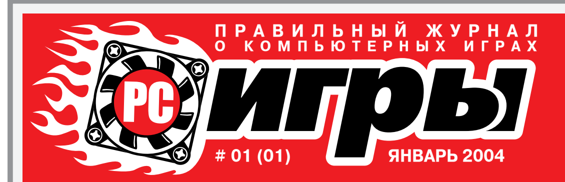
стр. 96

ИГРА НОМЕРА

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Ревью-версия – полный эксклюзив. На Россию как минимум. Если в другом PC-журнале есть обзор – выкинь его. Они обманули тебя. Потому что правильная рецензия только у нас!

ИГРЫ В НОМЕРЕ



Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№01(01) январь 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Андрей Дронин seagull@pc-games.ru главный редактор
Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru арт-директор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
Ян Масарский plague@pc-games.ru редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Дронина dronina-yulya@yandex.ru лит.редактор/корректор
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Егор Ткаченко point@gameland.ru дизайн и верстка

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 50 000 экземпляров

Цена свободная

Дождливая осень далекого 1998 года, охреневшая от дефолта гейм-общественность откладывает копеечки на покупку того, чего так долго ждали. В коробки с модными видеокартами семейства Voodoo II вкладывают демо-версию, которую доблестные пираты коварно начинают продавать под видом полной. Выжившие игровые издания выходят на газетной бумаге и с удовольствием обсасывают все прелести первого эпизода игры. Алчущие граждане ждут заветного дня, в надежде узнать, что же скрывается за последней вентиляционной шахтой, в сотый раз разбивая автомат с колой, чтобы посмотреть, как из него вываливаются банки...



HALF-LIFE 2



ЖАНР ИГРЫ	3D Action
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Soft Club
РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.half-life2.com
ДАТА ВЫХОДА	Апрель 2004

Текст: Илья «Orange» Викторов

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ

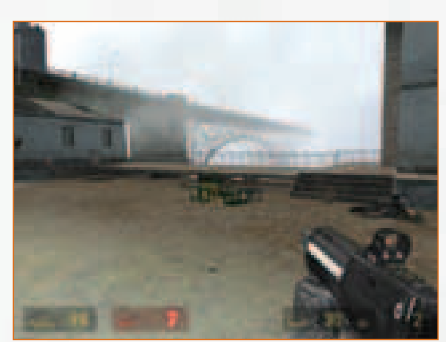
Half-Life и по сей день остается однозначным эталоном. Покрылись мхом забвения мастодонты **Quake** и **Unreal**, стремительно теряет популярность **Quake 3**, не оправдали ожиданий сиюминутные радости вроде **NOLF** и **Postal 2**, появились и исчезли **Gunman Chronicles**, **Devastation** и прочие досадные недоразумения, так и не вышли **Prey** и **Duke Nukem Forever**... Зато в каждом, даже самом занюханном компьютерном клубе сегодня обязательно есть **Half-Life** и, разумеется, **Counter-Strike** – тоже, по-своему, уникальное явление – модификация, ставшая намного популярнее оригинальной игры. Современные дети играют в *Гордона Фримэна*, они могут не знать, кто такой Хрущев, зато являются первоклассными специалистами в вопросе размножения хэдкрабов. Пластиковые фигурки монстров стоят на столах фанатов, а красный ломик стал своеобразным символом. Новые карты, эпизоды, модификации и различная мелкая дополнительная ерунда даже сегодня появляется чуть ли не каждый день, а общее количество неофициальных дополнений давно перевалило за несколько тысяч. Благодаря полностью открытой архитектуре и простым средствам редактирования, любой гопник может сделать на базе «Халфы» совершенно новую игру, не обладая сертификатом Borland и ни разу не видев в глаза 3DMax. Не такие уж пожилые адд-оны **Opposing Force** и **Blue Shift** разлетаются миллионными тиражами, при этом никто даже не смеет обзывать их морально устаревшими. Господа «другие» разработчики, чего ради вы стараетесь? Будущее жанра предопределено как минимум на ближайшие пять лет. **Valve** будет править игровым миром.

Half-Life 2. Просто. И никаких дурацких фраз после дурацкого двоеточия.

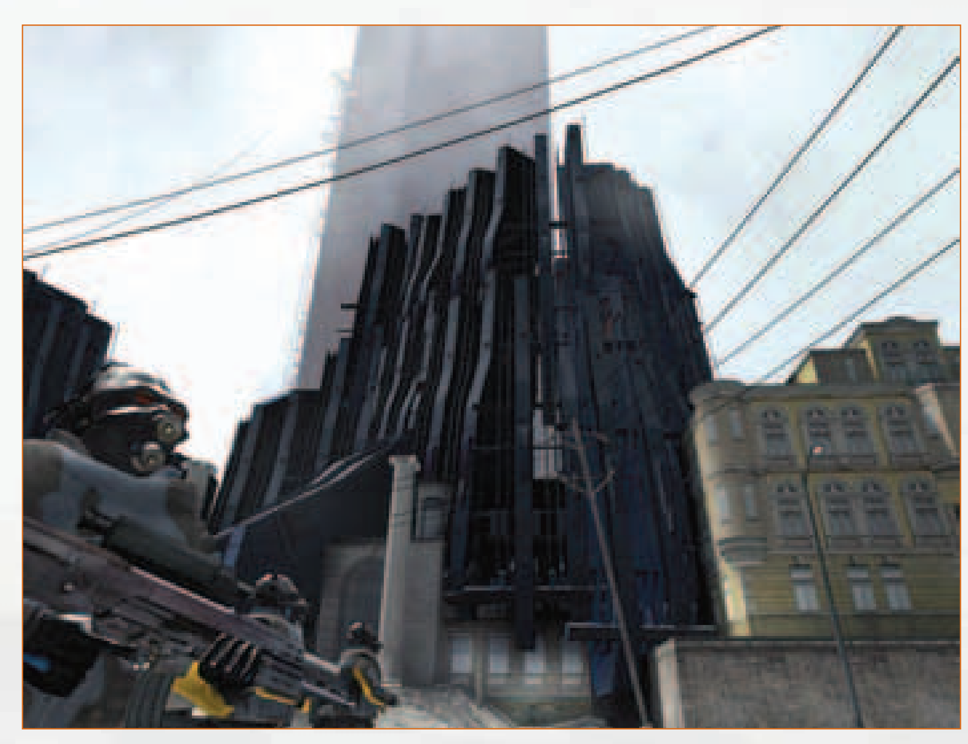
Несмотря на то что работы над второй частью начались в том же 98 году, до недавнего времени о продолжении не было известно ров-


Внушительная часть игрового действия развивается на улицах пресловутого City-17



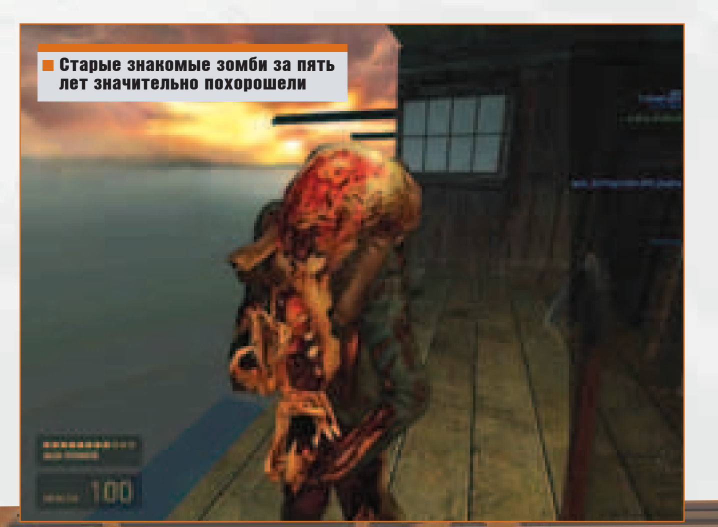


ным счетом ничего, кроме того, что «оно когда-нибудь появится». PR-гении из **Valve** избрали не слишком популярный метод шоковой терапии и в начале июня сего года совершенно неожиданно (если не считать неоднозначной рекламы с красной фомкой, предварительно опубликованной в одном толстом заморском журнале) было объявлено о том, что игра практически готова и появится в магазинах уже осенью. Ход, безусловно, очень сильный, если бы не...



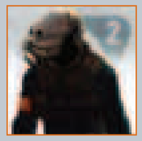
ПРИШЕЛ И ВСЕ ОПОШЛИЛ

Амбициозные планы **Valve** на корню разрушил один веселый дядя, который, если верить такому респектабельному источнику, как CNN, еще и родом из России. В конце сентября компьютеры некоторых сотрудников компании были заражены вирусами-троянами, полученными якобы через peer-2-peer сети. Парочки хитрых файлов оказалось достаточно, чтобы банально спионерить у разработчиков абсолютно все, от ис-


Старые знакомые зомби за пять лет значительно похорошели


Ant Lion – насекомообразные монстры, ориентирующиеся исключительно по запаху

БЕСТИАРИЙ



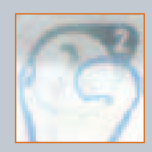
Combine Soldiers – достойная замена спецназовцам из первой части. В зависимости от класса вооружены пистолетами H&K USP Match, пистолетами-пулеметами H&K MP-5, дробовиками SPAS-12, винтовками XM-29 и M-16 и неизвестными снайперскими винтовками. Очень хорошо защищены как броней, так и противогазами, разделены на группы, каждой из которых руководит командир, бойцы координируют действия по радиосвязи, либо с помощью сигнальных ракет. Благодаря чрезвычайно продвинутому AI, Combine Soldiers являются одними из самых опасных противников.



Ant Lion – насекомообразный алиен, руководствующийся стадными инстинктами и ориентирующийся по запаху, благодаря чему его можно легко обмануть, намазав себя кровью одного из его убиенных товарищей по виду – в таком случае монстр будет принимать тебя за своего.



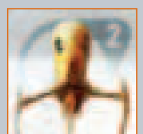
Headcrab – он самый! Самые забавные и в то же время самые противные существа в мире HL. Прыгают на голову жертвы, делают дырочку в черепе и высасывают нежный розовый мозг, после чего жертва превращается в зомби, контролируемого headcrab'ом.



Hydra – логическое развитие относительно безобидных Tantacle. Живет в канализации, обладает кучей щупалец, на конце каждого из которых – отдельный рот с зубами. Если не укусит или не проглотит, то зашибет уж точно.



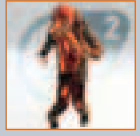
Combine Gunship – наполовину механический, наполовину биологический летающий, если можно так выразиться, аппарат. Быстро двигается, находясь на внушительной высоте, и активно пользуется лазерным пулеметом.



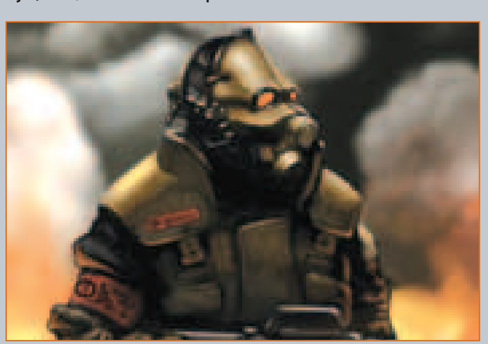
Kingpin – этот монстр должен был появиться еще в первой части, даже моделька его имелась. Негуманоидное существо с четырьмя глазами, обеспечивающими 180-градусный обзор. Обладает очень большим и развитым мозгом, благодаря чему успешно пользуется пси-атаками.

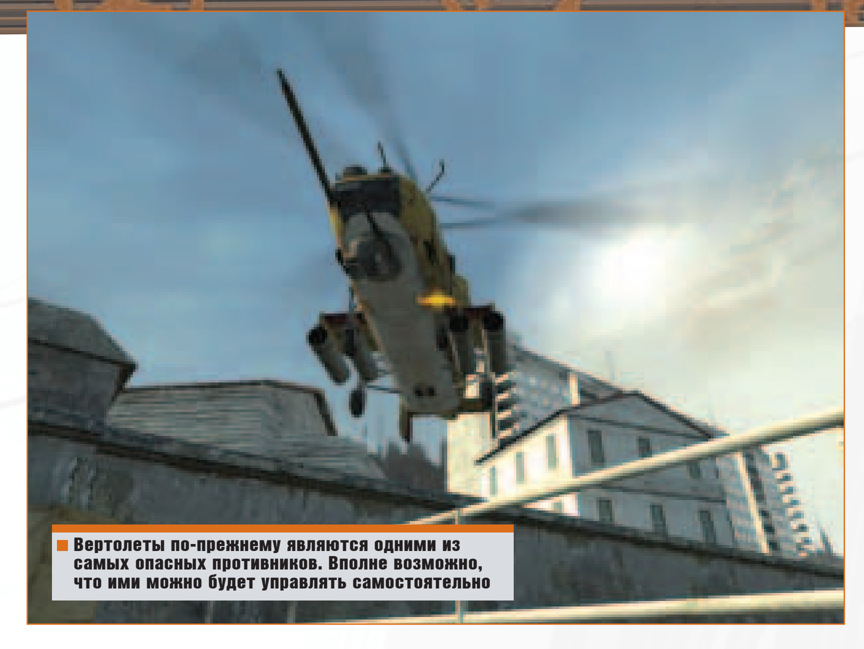


Strider – мне сверху видно все! Огромнейшее – выше десяти метров – биомеханическое нечто, вооруженное лазерной пушкой. Если не захочет стрелять, запросто может и затоптать. Легко перешагивает через любые препятствия.



Также в игровом мире можно встретить старых знакомых Alien Slave, которые, впрочем, теперь на нашей стороне, разнообразных боевых летающих роботов вроде Scanner и Man Hack, а также малоизученных пока существ, названия которых неизвестны.



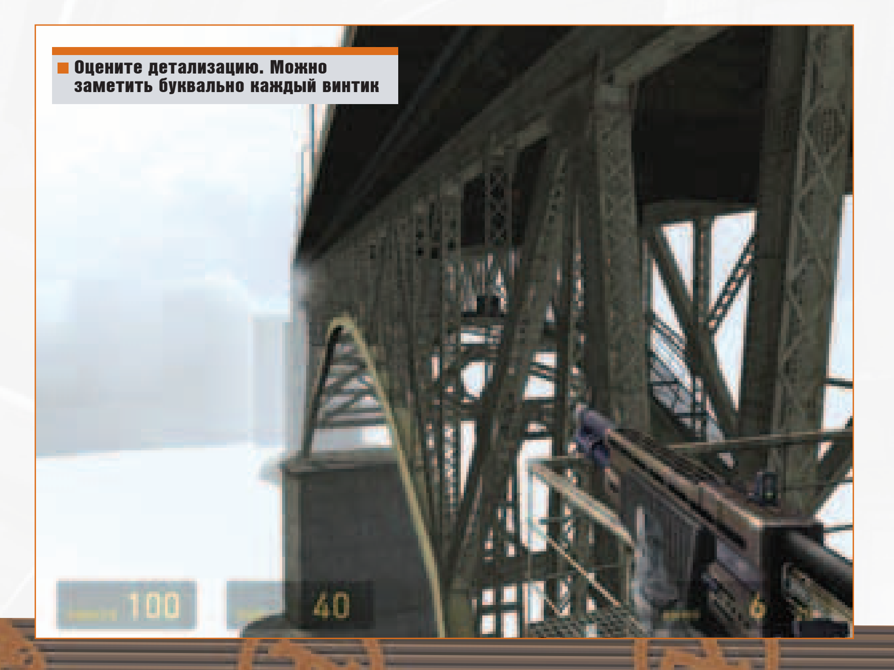


Вертолеты по-прежнему являются одними из самых опасных противников. Вполне возможно, что ими можно будет управлять самостоятельно



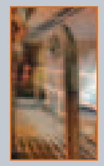


ходников до рабочей версии **Counter-Strike: Condition Zero**. Сильно? Не то слово... Скептики поначалу утверждали, что данная ситуация по сути является легендой и искусственно создана для того, чтобы оправдать отложенные, на этот раз до весны 2004, сроки выхода. Однако сейчас «бета» уже вовсю гуляет по варезным сетям, да и во многих местах уже продается, демонстрируя потрясающую графику, супердреалистичную физическую модель и полное отсутствие искусственного интеллекта, а «неизвестный хакер» продолжает шантажировать разработчиков, грозясь сделать достоянием общественности всю свою добычу. Можно, конечно, предположить, что это сознательно устроенная **Valve** утечка информации, но, право же, не в таких масштабах... неприятно удивляет тот факт, что это именно та версия, которую было бы возможным выпустить 30 сентября.

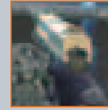


Оцените детализацию. Можно заметить буквально каждый винтик

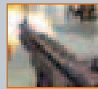
АРСЕНАЛ



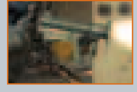
Crowbar – знаменитый красный ломик, ставший символом первой части игры и, очевидно, претендующий на звание символа сериала.



H&H USP Match – на смену старенькой «беретте» пришел такой же пистолет, как у Лары Крофт.



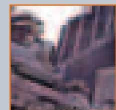
SPAS-12 – итальянский дробовик, идеален для ближнего боя.



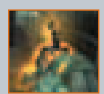
H&K MP-5 – отличный пистолет-пулемет, хорошо зарекомендовавший себя еще в Counter-Strike.



H&K MP-7 – небольшой, но очень скорострельный и дальнобойный автомат.



M-29 – страшная штука! Огромный пулемет с электронной начинкой.



Manipulator – футуристическая пушка, при помощи изменения гравитации позволяющая перемещать различные предметы.



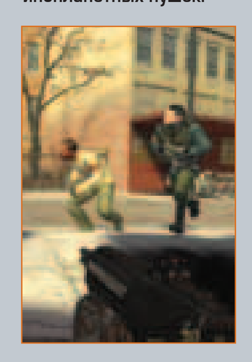
Gauss – радиоактивное детище сотрудников Black Mesa по-прежнему популярно.



Rocket Launcher – какой же экшен да без ракетницы! Гроза вертолетов и танков.

Grenade Launcher – тонкий инструмент для закидывания адских сюрпризов в труднодоступные места.

Помимо вышеозначенного, обещается несколько видов гранат, подручные предметы типа гаечного ключа, а также внушительное количество фантастических смертоубийственных девайсов и инопланетных пушек.

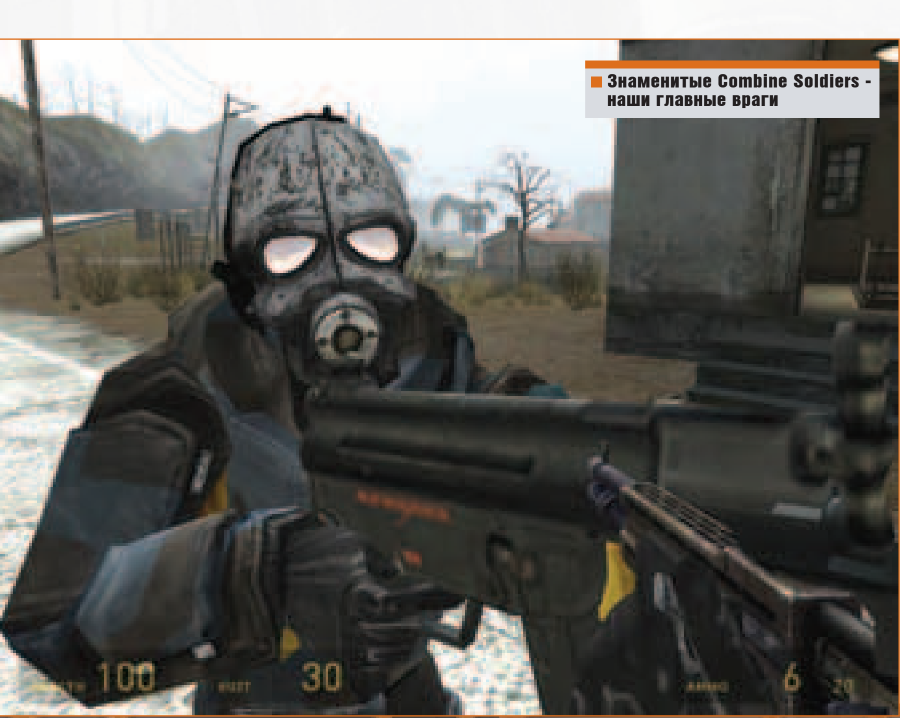


Вода выглядит совсем как настоящая

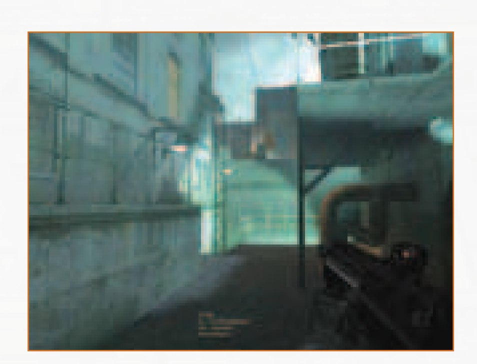
В любом случае, если ты еще не приобрел пиратскую версию **HL2**, под видом которой сейчас может продаваться все, что угодно – от оптимизированной под новый движок первой части игры, до все того же **Condition Zero** – мы призываем тебя этого не делать. О борьбе с пиратством говорить не будем, ибо все равно никто не станет слушать, но есть и другой аргумент – «бета» собрана на коленке из разрозненных частей, работает чрезвычайно криво и способна продемонстрировать разве что возможности движка. Удовольствие от грядущей игры ты совершенно точно испортишь, так не проще ли еще немного подождать?

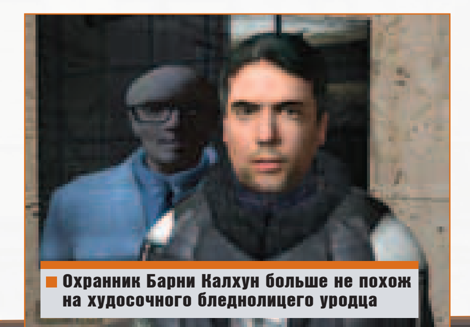
АНТИНАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

Сюжет **Half-Life 2**, над которым работает все тот же писатель-фантаст *Марк Лейдлоу*, является логическим продолжением того, что мы видели в первой части. Действие разворачивается в закрытой зоне City-17 через несколько лет после наших похождений в американском научном комплексе Black Mesa. Играть предстоит, конечно же, за *Гордона Фримена*, который по-прежнему не произносит за всю игру ни слова и увидеть его можно только в зеркале. Стиль выдержан четко – игрок должен полностью отождествлять себя с героем. Из старых знакомых остались *Барни Калхун* (именно тот охранник, за которого мы играли в адд-оне **Blue Shift**), доктор Эл Венс, теперь еще и с дочерью Аликс, ну и, разумеется, неврастеник с чемоданом – G-Man, который оказался нашим боссом. Игра разделена на 12 эпизодов, а каждый эпизод в свою очередь состоит из



Знаменитые Combine Soldiers - наши главные враги





Охранник Барни Калхун больше не похож на худосочного бледнолицего уродца



КРЕАТИВ В МАССЫ

Для любителей творчества в игру будет встроен редактор Hammer 3.5, являющийся новой версией всенародно любимого Worldcraft и открывающий доступ ко всем возможностям нового движка. Принципы создания геометрии останутся теми же. Разумеется, появится масса новых функций, вроде просмотра моделей и освещения прямо в редакторе. Похоже, для того чтобы увидеть мелкие изменения уже не придется каждый раз заново компилировать и запускать карту, а встроенный редактор анимации избавит мапперов от необходимости возиться со скриптами. Другой значительной функцией можно назвать замену текстур на материалы, благодаря которым на поверхность можно не только наклеивать картинку, но и задавать ей разнообразные физические свойства



Наша напарница Аликс собственной очаровательной персоной



Можно даже посмотреть на то, чем начинена ее голова

множества подуровней. На прохождение каждого эпизода понадобится в среднем четыре часа. Никуда не денутся подземные лаборатории, склады, заводы, реакторы и прочие радости, кроме того, имеются такие экзотические места, как дно высохшего океана и застрявший во льдах танкер. Путешествия же в мир Xen не планируются, что радует, ибо еще в первой части это был единственный неудачный эпизод.

ПОПУЛЯРНАЯ МЕХАНИКА

Настало время поговорить о самом главном – о движке. Зовется сие чудо инженерной мысли **Source** и использует уникальную технологию физического моделирования **Havoc**. Основная фишка – объекты, обладающие собственными физическими характеристиками, причем задавать объекту можно сразу несколько параметров – прочность, вес, степень отражения света, упругость и т.д. Например, бетонная стена обладает шероховатой поверхностью, при соприкосновении с металлическим предметом, например, падающей балкой, мы увидим искры и услышим мерзкий скрежет, а на стене останутся царапины. От той же стены отскакивают пули, в то время как деревянную дверь можно запросто прострелить или высадить взрывом. Будьте уверены, что взрыв в свою очередь раскидает все близко расположенные объекты. Таким образом, достигнут доселе нигде не виданный уровень интерактивности – разрушить можно абсолютно все, от предметов, облагораживающих местные интерьеры, до элементов архитектуры. Расстрелять несущие конструкции, дабы находящихся внизу монстров раздавило обвалившимся потолком – самое простое решение проблемы. Транспортные средства не будут ограниче-

МНЕНИЯ КОЛЛЕГ

www.cnn.com

Half-Life 2, пожалуй, самая ожидаемая игра за всю историю, возможно, станет последним толчком к кардинальному изменению всей игровой индустрии.

www.halflife.de

Как и первая часть, Half-Life 2 привнесет в мир 3D-графики новые сенсационные технологии. Ее выход ознаменует собой, как минимум, завершение эры угловатых 3D-моделей.

www.gamespot.com

Тщательнейшая проработка игры и внимательное изучение реакции тестеров — это лучший инструмент, который можно только придумать.

www.hl2.ru

Подобной шумихи вокруг Half-Life 2 не было, наверное, с самого первого анонса игры. Сегодня, когда практически на каждом игровом сайте и форуме обсуждается украденная бета, что может быть еще более скандальной новостью?

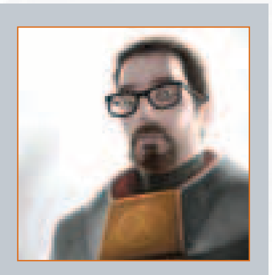
Некоторые монстры, например, Strider'ы, обожают эффектно появляться на сцене

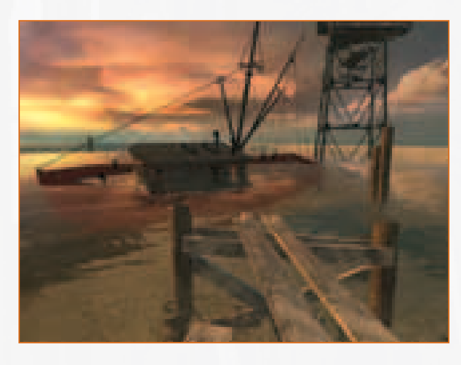
ны дрезиной, ездившей по заданному маршруту, теперь в дело вступают автомобили, вертолеты и даже катера, причем вся техника по степени проработки не будет уступать своим аналогам из симуляторов.

Отдельно следовало бы рассказать о моделях персонажей. Отныне в одной модели могут быть использованы различные материалы, например, костюм из грубой ткани, тусклые металлические пуговицы и блестящие глаза. Кроме того, для отображения крови используются не спрайты, как раньше, а системы частиц. Помимо скелета, все персонажи обладают мускулатурой, причем одно только лицо управляется несколькими десятками мускулов. Мимика вызывает шок. Персонаж может провожать героя взглядом, хмуриться, улыбаться, подмигивать, двигать бровями и морщиться, причем над соответствием мимики и поведения работал про-

ХИТ ПО УМОЛЧАНИЮ

Этим летом на выставке E3 Half-Life 2 стала победителем сразу в нескольких номинациях: лучшая action-игра, лучшая PC-игра и лучшее шоу на выставке. При таком раскладе уже не остается никаких сомнений насчет претендента на звание игры... следующего года.











С открытыми высокодетализированными пространствами движок Source справляется «на ура»



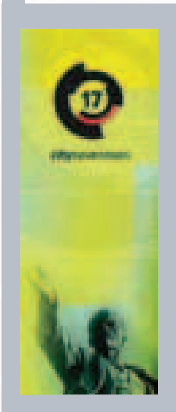
Вот такая железная дорога приходит на смену подземным монорельсовым коммуникациям


Черт возьми, какой закат!




Техника встречается и в таком непрезентабельном варианте

НАШИ В ГОРОДЕ



Насчет присутствия русских в игре с самого начала ходили самые противоречивые слухи. Достоверно известно, что City-17 находится в восточной Европе, но в какой именно части – никто не знает. С появлением ворованной «беты» все встало на свои места – в наборах текстур обнаружены советские плакаты и афиши. Комментарии требуются?

фессиональный психолог. В заявления о реалистичном поведении глазных яблок, в зависимости от фокусировки и освещенности, пожалуй, тоже придется поверить.

Разумеется, **Source Engine**, на полную катушку эксплуатирующий возможности новейших видеокарт и **DirectX 9**, отлично справляется с обработкой больших и высокодетализированных пространств, не впадает в кому при виде персонажа, состоящего из *5000 полигонов*, поддерживает всевозможные модные штуки типа specular bump mapping'a, пиксельных шейдеров и прочие, еще более немыслимые технологии.

Другой немаловажный аспект – оптимизация движка под все более-менее известное железо. Теоретически, игра будет идти даже на **Riva TNT**, правда, о том кошмаре, который будет твориться в таком случае на мониторе, разработчики скромно умалчивают.

Сохранена все та же открытая архитектура, позволяющая вытворять с игрой все, что душе угодно. Более того, будет выпущен официальный редактор и специальный комплект для разработчиков (SDK), что откроет еще более широкие возможности для создания всевозможных дополнений и модификаций. Даже для нынешней кривой «беты» уже начинают появляться пользовательские карты. Это ли не признак искреннего энтузиазма творчески настроенных фанатов игры?

ПЕРЕВОРОТ?

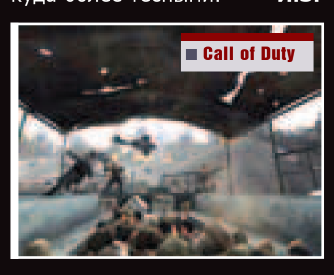
Вся информация, включая и обещания разработчиков, и впечатления от ворованной «беты», уже вызывает совершенно непередаваемые ощущения. Кажется, что такого просто не может быть, однако факты говорят сами за себя. Революция не только в жанре, но и во всей игровой индустрии уже почти свершилась. После выхода **Half-Life 2** игровой мир уже никогда не будет таким, как прежде!

Текст: Илья «ueoai» Зибирев, Иван «Tordosss» Закалинский, Ян «Чума» Масарский

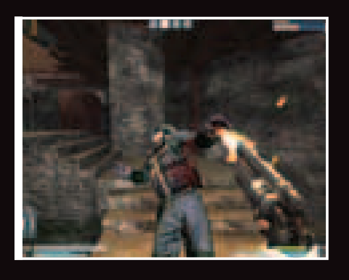
Unreal Tournament 2004 выйдет только в 2004 г. Не надо вызывать мне скорую помощь или хотя бы человека, способного научить меня различать цифры. Изначально ***UT 2004*** планировался к выходу именно в конце 2003 года, и лишь совсем недавно дата его релиза была передвинута на февраль 2004 г. Поклонники негодуют, **Epic** пожимает плечами, графический движок игры потихоньку стареет. **И.З.**



Не успела **Infinity Ward** выпустить свой дебютный проект ***Call of Duty*** (читайте рецензию в этом номере), как ее тут же купила **Activision**. Что и говорить, неплохой старт для молодой команды. Напомню, что до этого между Activision и IW существовал договор на издание игр последней, однако теперь, когда 70% акций IW оказались в руках у крупнейшего мирового издателя Activision, их отношения стали куда более тесными. **И.З.**

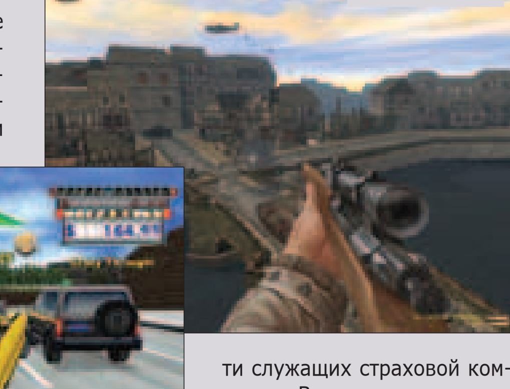


Activision терпит финансовые убытки (минус 31% прибыли в этом квартале), в связи с чем сворачивает «лишние» проекты. Таковыми признаны девять консольных игр и одна для PC – ***Trinity***, проект весьма толковой команды **Gray Matter Studios** (***Return to Castle Wolfenstein, Kingpin, Redneck Rampage***). Жаль. Могла получиться интересная игра. **Чума**



О ПОЛЬЗЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В БЫТУ И НА РАБОТЕ

В последнее время ученые, социологи, а также трепетные родители все чаще и чаще обращают свое внимание на проблемы, связанные с увлечением компьютерными играми. Большинство выводов можно считать крайне неутешительными для любителей провести часик-другой перед монитором. Но иногда, как ни странно, встречаются мнения, диаметрально противоположные привычным.



Crazy Taxi

Так, например, недавние исследования показали, что компьютерные игры повышают уровень визуального внимания и наблюдательности, улучшают пространственное распределение внимания. В качестве подопытных использовались люди, ранее с компьютерными играми не знакомые. Испытывали их с помощью ***Medal of Honor***, ***Tetris*** и ***Crazy Taxi.*** Из этого странного набора наиболее благоприятное воздействие на испытуемых оказала, как ни странно, Crazy Taxi: она была отмечена исследователями как игра, наилучшим образом влияющая на людей, никогда до этого не игравших в компьютерные игры.

На проходящей же в Нидерландах конференции под названием **Level up** были обнародованы результаты еще одного исследования: на этот раз испытуемыми были около шестидесяти служащих страховой компании. В ходе исследования подопытные были разбиты на две группы: одним разрешили во время работы отвлекаться на ***Minesweeper***, ***Solitaire*** и прочую ерунду, вторую же половину держали в ежовых рукавицах.

Выяснилось, что возможность играть в компьютерные игры (хотя вышеуказанные «тайтлы» можно причислить к таковым лишь с большой натяжкой) на рабочем месте крайне положительно сказалась на настроении сотрудников компании, производительности их труда, ширине их улыбок и даже посещаемости заведения.

От себя порекомендую товарищам социологам установить в каждом кабинете по PS2 с ***Final Fantasy XI*** – посещаемость и ширина улыбок на лицах сотрудников немедленно достигнут невиданных высот и широт; правда, о производительности труда можно будет забыть... **ueoai**

ПРОДОЛЖЕНИЕ LEISURE SUIT LARRY

Старожилы наверняка помнят пошловатого неудачника Ларри Лаффера, который на протяжении семи игр охмурял красавиц и даже затаскивал их в постель (что иногда обходилось ему дорого). И вот крупнейший игровой издатель **Vivendi Universal** анонсировал восьмую часть незамысловатого квеста «для взрослых»: ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***. Старичок Ларри Лаффер отходит на второй план; главным героем игры становится его племянник – Ларри Лавадж, студент колледжа, который подобно своему дяде страдает хронической тягой к противоположному полу и как нельзя точно подходит под понятие «неудачник». На этот раз главный герой решает найти путь к сердцам Всех Телок Америки, победив в телешоу, которое так кстати приезжает в их колледж.

Создатели новой игры, **High Voltage Software**, утверждают, что при ее разработке вдохновляются предыдущими частями серии, а также фильмами вроде «Американского Пирога» и «Кое-что о Мэри». Уже настораживает. Кроме того, создатель предыдущих игр про Ларри отказался принимать участие в разработке. Вот это уже совсем плохо – не иначе, нам готовится попса с раскрученным именем, рассчитанная на массового потребителя. Релиз продукта запланирован на осень следующего года. **И.З.**

ИГРУШЕЧНУЮ ФАНТАЗИЮ – В КАЖДЫЙ ДОМ

Выпуск всякого хлама с символикой популярных игр часто составляет немаленькую часть доходов любой уважающей себя компании. Вот и **Square Enix** недавно заявила о том, что где-то начиная с марта 2004 года на прилавках магазинов игрушек появится нечто, призванное скрасить жизнь фанатов серии ***Final Fantasy***.

Final Fantasy Trading Arts – это серия (в марте выходит Volume One – значит, будут и другие) из семи action figures: Cloud Strife, Sephiroth (***FFVII***), Rinoa Heartilly (***FFVIII***), Vivi Ornitier (***FFIX***), Yuna и Lulu (***FFX***); плюс один неназванный персонаж, призванный внести элемент неожиданности в процесс покупки.

Элемент неожиданности будет вносить еще тот факт, что фигурки упакованы в непрозрачные коробки. Счастливый покупатель узнает, что купил уже восьмого по счету Сефирота, только вскрыв упаковку. Затем, видимо, следует совершать акты обмена с себе подобными – чтобы к выходу Volume Two иметь в наличии полный комплект.

Стоит отметить, что и **Square**, и **Enix** в прошлом уже выпускали серии action figures по мотивам своих консольных хитов, но столь оригинальным образом – никогда. **ueoai**

Добро пожаловать в профсоюз пылесборников

ИГРОКИНОМАНИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Фильмы, снятые по мотивам популярных компьютерных игр – явление далеко не новое, но уже успевшее порядком подмочить свою репутацию: по большому счету, в этом жанре так и не было снято ни одной приличной картины. Однако подобные фильмы продолжают появляться с завидным постоянством; в последнее время – все чаще.

В 2004 году очередной жертвой киноэкрана станет небезызвестная ***BloodRayne***; бюджет грядущего фильма составит около $30 млн. Продюсером выступит **Уве Болл** (Uwe Boll) – глава немецкой кинокомпании **Boll KG**, на счету которой – также снятые по играм картины House of the Dead, Alone in the Dark и другие. Еще в планах компании на следующий год значится фильм по ***Dungeon Siege***, чей бюджет будет даже больше – $50 млн. **ueoai**



Dungeon Siege. Главное – грамотно заснять треугольнички под ногами

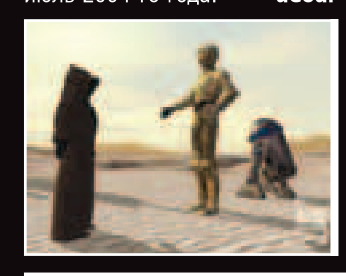
MICROSOFT ДУМАЕТ ЗА ВАС, ДРУЗЬЯ

Недавно **Microsoft** запустила три игровых сервиса, призванных максимально облегчить жизнь простых пользователей WinXP:

- Windows XP Game Advisor поможет выбрать именно ту игру, которая вам нужна – в зависимости от возраста, технических характеристик компьютера и жанровых предпочтений.
- Windows XP Extras предложит скачать множество симпатичного, но совершенно бесполезного игрового мусора: заставочки, скины для WMPlayer; иногда – дополнительные уровни для какой-нибудь игры.
- Games for Windows Web Site – официальный игровой ресурс, посвященный всему, что связано с компьютерными играми: от игрового железа до обзоров последних игровых новинок. **ueoai**


Особенно Microsoft подчеркивает дружественные отношения своих сервисов с Tron 2.0 и Half-Life 2

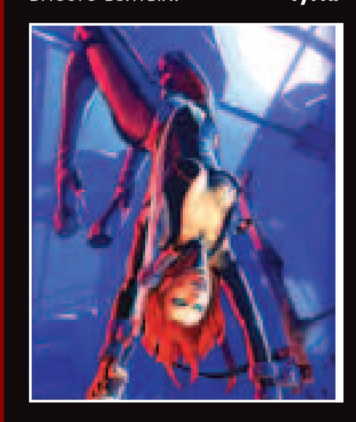
Заявлен к выпуску адд-он к одной из лучших игр уходящего года – ***Star Wars Galaxies***. Он будет называться ***Star Wars Galaxies Online Expansion: Space***, и, как нетрудно догадаться, будет посвящен бескрайним космическим просторам. В числе обещанных нововведений: новые миры, NPC, расы, и, что самое главное – персональные космические корабли (в том числе – истребители). Релиз запланирован на июль 2004-го года. **ueoai**



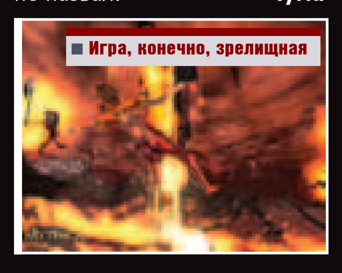
Многообещающий шутер с потрясающей графикой и захватывающими дух открытыми пространствами – ***Far Cry*** – переносится в начало 2004-го. Причиной изменения даты релиза разработчики называют необходимость довести до ума мультиплеер игры. Хочется надеяться, что они используют выделенное им время с умом. **И.З.**

Приятным бонусом к урожаю картофеля в октябре 2004-го станет ***BloodRayne 2***. Утолять кровавую жажду рыжей очаровашки будут уже не фашисты, а забаловавшие родственники-полувампиры. Они изобрели суперкрем от загара, с которым солнце им не страшно, – и хотят вовсю нарушать УК. Что, конечно, неприемлемо.

BR2 выйдет на обновленном движке оригинала; еще было бы неплохо побольше внимания уделить дизайну уровней – а то в первой части он был страшнее всех фашистов, вместе взятых. **Чума**



Кино и гамез – братья навек; количество фильмов по играм уверенно догоняет количество игр по фильмам. Правда, если раньше кино делали лишь спустя пару лет успешных продаж игры, то теперь, похоже, начинают суетиться еще задолго до релиза. **Крис Лай** (Chris Lye) из **Microsoft** обмолвился, что их ***Mythica***, релиз которой состоится лишь в конце 2004-го, уже привлекла внимание неких персон из Голливуда. Хотя имен никаких не назвал. **Чума**


Игра, конечно, зрелищная

В полку ремейков прибыло – к концу 2004-го вторую жизнь должны обрести ***Pirates!***. Что ж, спору нет, пираты нынче тема популярная. Хочется надеяться, что ремейк получится все-таки из разряда «бальзам на души ветеранов», а не «зальем отстой в 3D-движок и украсим известным именем». Впрочем, **Firaxis**, контора вполне пристойная, да и дедушка **Мейер** свое детище в обиду не даст. Издателем выступит **Atari**. **Чума**


Pirates! образца 1987 года. Какими они будут в 2004-ом – пока неизвестно

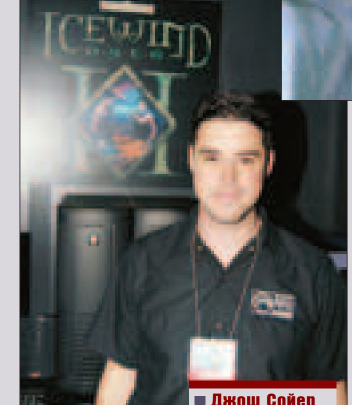
Еще одной компанией, прекратившей существование в этом месяце, стала **Mucky Foot** – английская команда из сорока человек, известная по своим играм ***Urban Chaos*** и ***Startopia***. Причины роспуска разглашены не были. **И.З.**


Urban Chaos была одной из первых игр с почти живым городом

BLACK ISLE ПОКИДАЕТ ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР

Icewind Dale

Джош Сойер (Josh Sawyer) ушел из **Black Isle**. Он начинал как вебмастер сайта о ***Planescape: Torment***; затем был принят в команду уже как дизайнер; внес большую лепту в создание ***Icewind Dale***. После работал над адд-оном к ID – ***Heart of Winter***; затем трудился над ***Icewind Dale II*** и принимал частичное участие в разработке ***Dark Alliance***, ***Lionheart*** и так и не вышедшем ***Torn***. Но главное – это то, чем он занимался в последнее время: ***Fallout 3***, один из самых долгожданных ролевых проектов игровой индустрии. Помимо своих непосредственных обязанностей, Джош вел открытые беседы с поклонниками игры, старался учитывать их пожелания в процессе разработки, и был практически единственным источником информации о третьей части постапокалиптической саги.


Джош Сойер

О причинах ухода Джош сказал лишь: «У меня есть свои причины. Я извиняюсь перед теми, кого мое решение расстраивает, и поздравляю тех, кого оно радует». В **Black Isle** комментировать его уход не стали, сообщив только, что Сойер уже завершил свою часть работы над ***F3***, и игра от ухода одного из разработчиков не пострадает. Не уверен в этом. **И.З.**

THERE CAN BE ONLY ONE!

Лишь полтора месяца прошло с релиза ***Halo*** на PC, а по игре уже организовывают всемирный чемпионат. Сперва претенденты на звание чемпиона должны будут устроить геноцид себе подобных в рамках страны, а затем отправятся в тихий городок Лос-Анджелес, что в США, где в течение двух дней все друг друга перестреляют. Последнему выжившему достанется честь, слава и богатство. Правда, богатство довольно жиденькое – призовой фонд составляет лишь около $12 тыс. (хотя дорога до Штатов оплачивается организаторами). Заинтересовавшимся – сюда: **http://igames.org/tournaments/tournaments_home.asp**. **Чума**



ДОПОЛНЕНИЕ К JAGGED ALLIANCE 2



Хотя движку ***Jagged Alliance 2*** уже Бог знает сколько лет, **Strategy First** это не смущает, и они собираются выпустить к ней expansion pack – ***WildFire***. В разработке принимает участие известный в кругах модмейкеров **Сергей «WildFire» Попов** из **iDeal Games**, что радует – кому как не ему знать, чего хотят поклонники от новой игры в любимой серии.

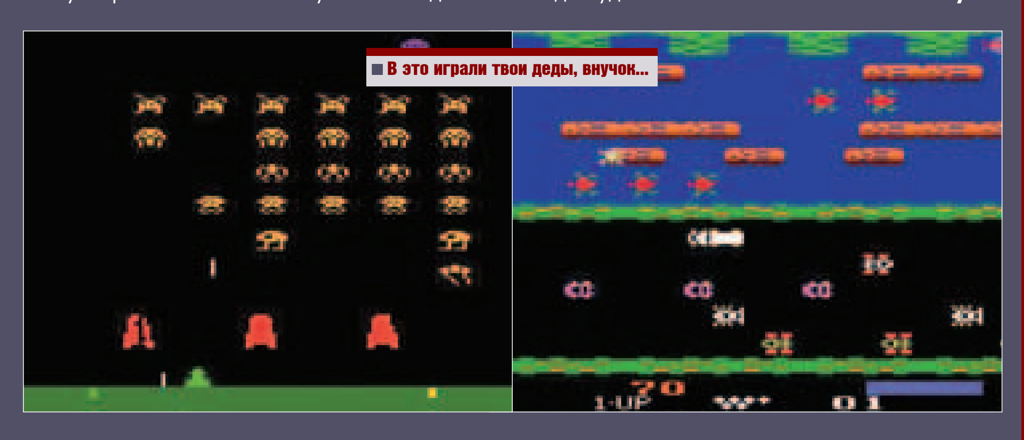
В WildFire изменения коснутся практически всех сторон игры – сюжет, AI, графика, структура квестов, игровой баланс; обещано множество дополнительных геймплейных элементов. В целом WildFire будет сложнее и реалистичнее JA2. Всем любителям трехчасовых раздумий над каждым ходом – ждать первого квартала 2004 года, когда игра появится в продаже. **И.З.**

ЛЕЧЕБНАЯ НОСТАЛЬГИЯ

Презабавное исследование провели недавно английские ученые. Набрав более сотни мужчин в возрасте от 25 до 35 лет, ученые заставили несчастных подопытных... играть в старые компьютерные игрушки. Ну, там, ***Pac-Man***, ***Space Invaders***, ***Frogger*** и прочие славные аркадки 80-х. Подопытные дружно прослезились от умиления, а ученые взяли их прямо тепленьких и размякших от приятных воспоминаний, да и заставили проходить всякие тесты на память и внимание.

Оказалось, что старые добрые игрушки способствуют решению интеллектуальных задач! У «старых» геймеров при прохождении тестов улучшилась степень концентрации, внимания и памяти. Причем результаты были тем выше, чем игрушки были «старше и добрее». Игры 90-х произвели уже меньший эффект.

Правда, дело здесь, скорее, не в том, что «раньше игры были интереснее, трава зеленее, пиво вкуснее» и т.п., а в особенностях человеческой психологии. Зато теперь мы знаем: всегда надо носить с собой в качестве допинга пару любимых хитов прошлого – а ну как тест какой при трудоустройстве пройти надо будет?.. **Чума**



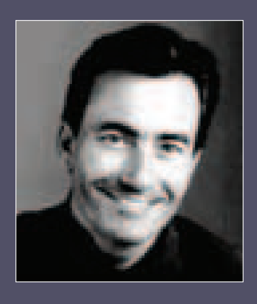
В это играли твои деды, внучок...

ОТВЕРЖЕННЫЕ

Закрыта компания **Microprose**, в свое время носившая лавры одного из самых славных участников индустрии компьютерных игр. Microprose выступала в роли издателя и разработчика таких знаковых для индустрии игр, как ***Civilization***, ***X-COM (UFO)***, ***Master of Orion***, ***Pirates!***, Worms и кучи других. Последние несколько лет команда, работавшая все больше над консольными проектами, заметно поумерила свой блеск; особенно после того, как ее приобрела **Hasbro Interative**, а **Сид Мейер** и множество его соратников ушли в **Firaxis**. Затем несчастная была передана в руки **Infogrames** (ныне именуемая **Atari**). Последняя и приняла решение о роспуске легендарной компании, мотивируя это тривиальным отсутствием работы для студии. Аминь. **И.З.**

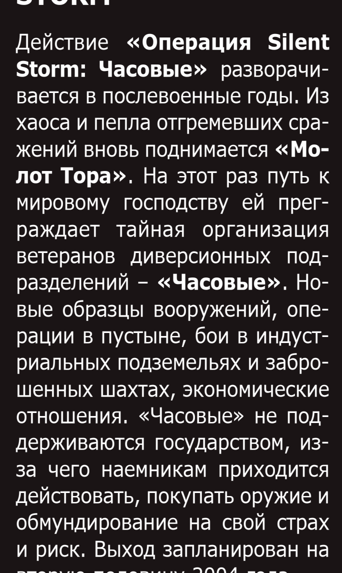
Великие детища Microprose

БЫВШИЙ БОСС 3DO НЕ СДАЕТСЯ



Трип Хокинс (Trip Hawkins) снова в строю – правда, «разжалованный» в производителя игр для... мобильников и портативных консолей. Основанная им в 1993 году компания **3DO** имела большие амбиции (у них была собственная консоль!), но спокойную старость обеспечить себе не смогла – 10 лет на игровом рынке окончились для нее банкротством. Даже серия ***M&M/HoMM*** не спасла. А Хокинс, один из, без преувеличения, отцов игровой индустрии (он ведь был еще и одним из основателей **Electronic Arts**...), теперь возглавляет небольшую конторку **Digital Chocolate** и возлагает надежды на развитие рынка игр для портативных платформ.

Искренне желаю ему удачи... Но что-то подсказывает мне, что его ждет забвение – как **Джона Ромеро**, **Тома Холла** и множества других игровых «легенд» прошлого. Заслуги перед индустрией, увы, далеко не всегда конвертируются в денежные средства... **Чума**

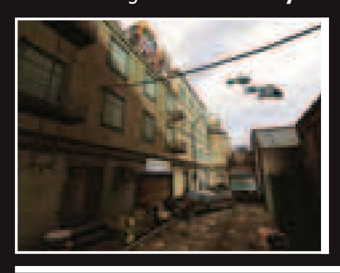


NIVAL АНОНСИРУЕТ АДД-ОН К SILENT STORM

Действие **«Операция Silent Storm: Часовые»** разворачивается в послевоенные годы. Из хаоса и пепла отгремевших сражений вновь поднимается **«Молот Тора»**. На этот раз путь к мировому господству ей преграждает тайная организация ветеранов диверсионных подразделений – **«Часовые»**. Новые образцы вооружений, операции в пустыне, бои в индустриальных подземельях и заброшенных шахтах, экономические отношения. «Часовые» не поддерживаются государством, из-за чего наемникам приходится действовать, покупать оружие и обмундирование на свой страх и риск. Выход запланирован на вторую половину 2004 года.

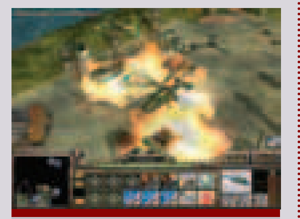


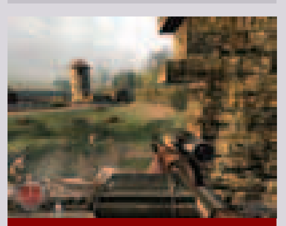
«Пан или пропал!» – думали, видимо, разработчики из **Digitalo Studios**, выпуская свой красивый, но довольно кривой шутер ***Devastation***. Игра плохо продалась; деньги кончились; все проекты позакрывали; разработчики, всплакнув о непризнанной гениальности, разошлись по домам. И не стало Digitalo. **Чума**

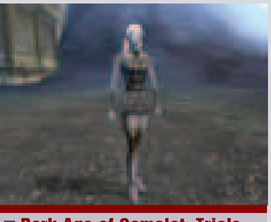


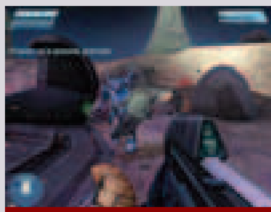
Blizzard лютует. С ***Diablo II***-читерами на **Battle.net** вроде разделались; теперь фронт непримиримой борьбы переместился на поля ***StarCraft*** и ***WarCraft*** III. Потери чит-повстанцев огромны – 200 000 старкрафтеров и 7 000 варкрафтеров отправлены в госпиталь с диагнозом «banned»; причем 3 000 из них – не на месяц, как остальные, а навсегда. Империя ликует – никто не смеет мухлевать на Battle.net. **Чума**

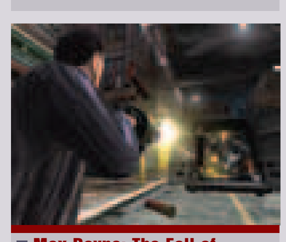

Age of Mythology


Command & Conquer: Generals – Zero Hour


Call of Duty


Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis


Halo: Combat Evolved


Max Payne: The Fall of Max Payne

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

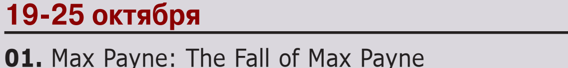
лидеры продаж в США и Канаде – октябрь-ноябрь 2003

5-11 октября

Название игры	Издатель
01. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
02. Age of Mythology: The Titans	**Microsoft**
03. Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough	**EA**
04. Age of Mythology	**Microsoft**
05. Command & Conquer: Generals – Zero Hour	**EA**
06. SimCity 4: Rush Hour	**EA**
07. The Sims: Superstar	**EA**
08. Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	**LucasArts**
09. MS Flight Simulator: A Century of Flight	**Microsoft**
10. The Sims Double Deluxe	**EA**

12-18 октября

Название игры	Издатель
01. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
02. Max Payne 2: The Fall of Max Payne	**Take-Two**
03. Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough	**EA**
04. Age of Mythology: The Titans	**Microsoft**
05. Age of Mythology	**Microsoft**
06. The Sims Double Deluxe	**EA**
07. Command & Conquer: Generals – Zero Hour	**EA**
08. SimCity 4 Deluxe	**EA**
09. Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	**LucasArts**
10. The Sims: Superstar	**EA**



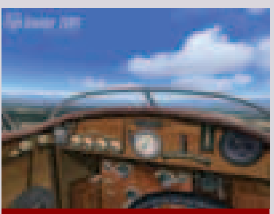
19-25 октября

Название игры	Издатель
01. Max Payne: The Fall of Max Payne	**Take-Two**
02. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
03. Age of Mythology	**Microsoft**
04. Command & Conquer: Generals – Zero Hour	**EA**
05. Age of Mythology: The Titans	**Microsoft**
06. MS Flight Simulator: A Century of Flight	**Microsoft**
07. The Sims Double Deluxe	**EA**
08. Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough	**EA**
09. Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	**LucasArts**
10. Command & Conquer: Generals	**EA**

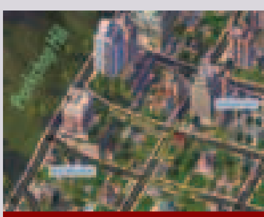
26 сентября – 1 ноября

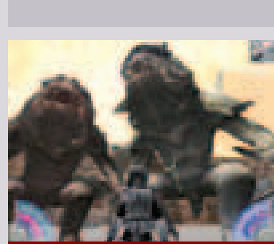
Название игры	Издатель
01. Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	**VU Games**
02. The Sims: Makin' Magic	**EA**
03. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
04. Max Payne: The Fall of Max Payne	**Take-Two**
05. Age of Mythology	**Microsoft**
06. Railroad Tycoon 3	**Take-Two**
07. The Sims Double Deluxe	**EA**
08. Age of Mythology: The Titans	**Microsoft**
09. MS Flight Simulator: A Century of Flight	**Microsoft**
10. Call of Duty	**Activision**

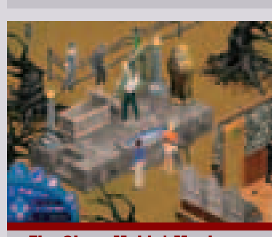
Medal of Honor – Allied Assault: Breakthrough


Microsoft Flight Simulator: A Century of Flight


Railroad Tycoon 3


SimCity 4: Rush Hour


Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy


The Sims: Makin' Magic

Microsoft уверенно лидировала первую половину октября – вполне ожидаемый успех ***Halo***, многочисленные «любители мифологии», да и вечнопопулярный ***MS Flight Simulator*** тоже помелькал в десятке. **Electronic Arts**, впрочем, не сдает позиций – бесчисленные полчища разнообразных Сим(с)ов, кажется, навечно окопались в десятке и неистребимы, как тараканы; по-прежнему высок боевой дух генералов ***C&C***, равно как и союзники, увешанные ***Medal of Honor***, все продолжают свой ***Breakthrough***.

Естественно, любимые народом злоключения Макса Пейна привели его в тройку лидеров, и лишь к концу месяца его оттуда неожиданно вытеснил ***DAoC: Trials of Atlantis*** – единственное, чем смогли заявить о себе **Vivendi Universal Games** за отчетный период. Зато уж заявили так заявили – первое место, как-никак. **Take-Two Interactive**, впрочем, выслала в подмогу Максу ***Railroad Tycoon 3*** – магнат себя еще покажет.

Одинокий джедай **LucasArts** держался из последних сил, весь октябрь не покидая десятки, но к концу месяца покупательский интерес к ***Jedi Academy*** все-таки угас.

У **Activision** дела совсем плохи – только в последнюю неделю октября робко пробрался на десятое место ***Call of Duty***, а больше на рынке PC показать-то им и нечего.

За чартами приглядывал Ян «Чума» Масарский

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

декабрь 2003 - март 2004

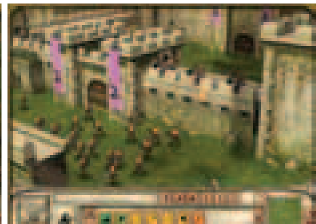
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

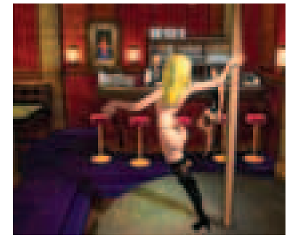
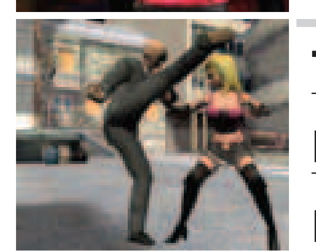
Название	Жанр	Дата выхода
Advent Rising	Action	I квартал 2004
Alias	Action	14 января 2004
America II	Strategy	01 января 2004
Armed & Dangerous	Action	02 декабря 2003
Atlantis Evolution	Adventure	14 января 2004
Atomic Enforcer	Action/Adventure	I квартал 2004
Battlefield Vietnam	Shooter	I квартал 2004
Blades of Avernum	RPG	I квартал 2004
Breed	Shooter	06 февраля 2004
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Shooter	I квартал 2004
Chicago 1930	Action	январь 2004
City of Heroes	RPG	15 марта 2004
Cleric	Action/RPG	31 декабря 2003
Codename: Panzers	Strategy	I квартал 2004
Crystal Key II: The Far Realm	Adventure	04 декабря 2003
Day of the Mutants	Action	15 декабря 2003
Deep Sea Tycoon	Strategy	31 декабря 2003
Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre	Shooter	01 февраля 2004
Deus Ex: Invisible War	Shooter/RPG	02 декабря 2003
Drake	Action	январь 2004
Egyptian Prophecy	Adventure	14 января 2004
ETROM: The Astral Essence	RPG	I квартал 2004
EverQuest: Seventh Expansion (2004)	MMORPG	I квартал 2004
EverQuest II	MMORPG	01 марта 2004
Fading Suns: Noble Armada	Strategy	14 января 2004
Falcon V	Flight Sim	20 декабря 2003
Far Cry	Shooter	I квартал 2004
Forever Worlds	Adventure	01 января 2004
FX Racing	Racing	I квартал 2004
kill.switch	Shooter	I квартал 2004
Kuma: War	Shooter	февраль 2004
Horizons: Empires of Istaria	RPG	09 декабря 2003
Infinity War	Action	I квартал 2004
Jack the Ripper	Adventure	01 января 2004
Joint Operations	Shooter	I квартал 2004
Knights of the Temple: Infernal Crusade	Action/Adventure	I квартал 2004
Lineage II: The Chaotic Chronicle	RPG	15 января 2004
Mech Arena: The First Match	Fighting	I квартал 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	I квартал 2004
Microsoft Train Simulator 2	Strategy	02 февраля 2003
MVP Baseball 2004	Sport Sim	март 2004
Neighbours from Hell 2	Arcade	20 февраля 2004
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	RPG	декабрь 2003
Nitro Family	Shooter	декабрь 2003
Obscure	Action/Adventure	I квартал 2004
Pac-Man World 2	Arcade	I квартал 2004
Painkiller	Shooter	10 марта 2004
Prince of Persia: The Sands of Time	Action	02 декабря 2003

Название	Жанр	Дата выхода
Project Freedom	Strategy	январь 2004
Railroad Pioneer	Strategy	I квартал 2004
Richard Burns Rally	Racing	март 2004
Riftrunner	RPG	I квартал 2004
Seal of Evil	Action/RPG	декабрь 2003
Shadow Vault	Strategy/RPG	I квартал 2004
Sniper Elite	Action	I квартал 2004
SOLDNER – Secret Wars	Shooter	февраль 2004
Spartan	Strategy	I квартал 2004
Spellforce – The Order of Dawn	Strategy/RPG	февраль 2004
The Fall – Last Days of Gaia	RPG	I квартал 2004
The Sims 2	Life Sim	январь 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Action/Tactical	I квартал 2004
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action/Tactical	I квартал 2004
Ultima X: Odyssey	RPG	04 февраля 2004
Unreal Tournament 2004	Shooter	февраль 2004
Vivisector: Beast Inside	Shooter	I квартал 2004
War Times	Strategy	06 января 2004
Wars and Warriors: Joan of Arc	Action/Strategy	07 января 2004
Wish	RPG	I квартал 2004
World Championship Pool 2004	Sport sim	09 декабря 2003
World of Warcraft	MMOPRG	I квартал 2004

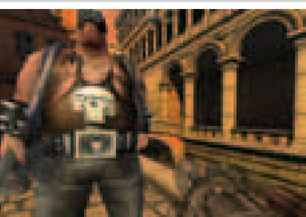
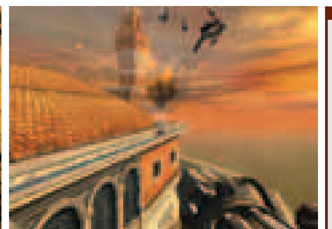


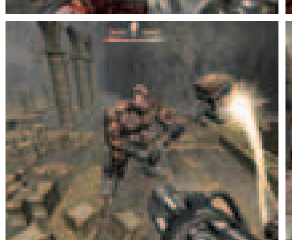


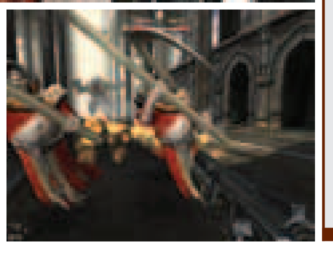



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





В ПРЕДДВЕРИИ НОВОГО

Ты не нашел ничего интересного для себя из недавно вышедших игр? Хочешь узнать, что же ждет тебя в ближайшие месяцы, какие проекты стоит ждать, а какие нет? Хочешь узнать что-то новое о тех играх, которые ты ждешь? Не проблема, мы поможем. Специально для тебя мы всем составом искали новую, самую точную и интересную информацию, допрашивали разработчиков, потом несколько раз все перепроверяли... И все только для того, чтобы ты сейчас получил полный объем информации по самым перспективным и интересным играм. Наслаждайся!

Раздел превью встретит тебя громадных размеров материалами по **The Sims 2**, **DOOM III**, **Rome: Total War** и **Black & White 2**. Как видишь, балом правят сиквелы, продолжения и всякие там адд-оны (это мы про эксклюзивный репортаж о «**Homeplanet: Игра с Огнем**»). Далее по течению рубрики тебе попадется еще несколько игр с порядковыми номерами в названиях. Но не стоит грустить по поводу истощившейся фантазии разработчиков – сиквелы описываемых нами в этом номере игр позаимствовали у оригиналов не так уж и много. Изменений и нововведений гораздо больше. К примеру, секс-бомба Лула из **Lula 3D** отныне не снимается в порно, а сама владеет порно-студией. А сюжет крутится вокруг чуть ли не детективной истории... Впрочем, эта сексуальная девушка все так же будет радовать нас своими приятными формами.

Особое внимание стоит обратить на заманчивую **Wars & Warriors: Joan of Arc**. Если разработчики не преувеличивают, нас ждет немало приятных часов, проведенных за этой довольно оригинальной игрой.

Любителям крови и мясных ошметков наверняка придется по вкусу **Painkiller**. Подробное превью по бета-версии ждет тебя!

Поклонникам реалистичных тактических шутеров крайне рекомендуем обратить внимание на **Full Spectrum Warrior**.

Приятного чтения, друг!

THE SIMS 2

СИМЫ ТОЖЕ УМИРАЮТ



ЖАНР	Симулятор жизни
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Soft Club
РАЗРАБОТЧИК	Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thesims.com
ДАТА ВЫХОДА	Февраль 2004 года

Вечеринка не была бы вечеринкой, если бы на ней никто не устраивал пьяных драк

Телевизор – лучший воспитатель. Если бы не он, у взрослых не было бы свободного времени, чтобы осознать, какую чудовищную ошибку они совершили, решив завести детей

Текст: Олег Шолохов

The Sims – плевок в душу любого уважающего себя хардкорщика. Разве сможет фанат Warcraft или Half-Life смириться с тем, что его любимая игра разошлась тиражом, который ни в какое сравнение не идет с тиражом «попсовых» The Sims? Однако, как очень правильно заметил создатель игры, Уилл Райт, «хардкорные игроки не любят The Sims, но, тем не менее, покупают их». В чем именно очарование этого мегахита – одна из тайн мироздания. Играют в него практически все! Разработчикам было бы достаточно сделать сиквел трехмерным, и он повторил бы успех оригинальной игры. Но нет. С выходом The Sims 2 нас ждет настоящая революция. Если учесть, что мы говорим о сериале, который вообще не менялся на протяжении многих лет, это действительно шокирует.

Я проклял тот день, когда впервые уселся за **The Sims**. Я проклял саму игру, я проклял **Maxis**, я проклял всех, кто не смог предвидеть, что этот чертов виртуальный наркотик вызывает такое сильное привыкание. До того злополучного дня, как я запустил **The Sims**, компьютер был исключительно моей вотчиной, огороженной двухметровым забором с колючей проволокой. Но даже из-за забора сестре каким-то чудом удалось разглядеть, как «эти миленькие человечки» влачат свое жалкое симское существование, надеясь однажды зажить на широкую ногу. С тех пор каждый раз, когда мне нужен был компьютер, он оказывался занят моей сестрой, холившей и лелеявшей семейство хомо тамагочикус. Думаете, это пристрастие можно было списать на ее юный возраст? Ха! Уже тогда она была взрослым человеком, которому скорее пристало думать о работе и семье. Вскоре со всего света стали приходить тревожные вести о том, что армия симопоклонников разрастается с невиданной скоростью. Я начал понимать, что пострадал далеко не я один. Более того, я вдруг понял, что если бы компьютер не был постоянно занят, я бы сам подсел на **The Sims**, и ничто бы меня уже не спасло – как ничто не спасло 20 миллионов человек во всем мире, купивших эту игру.

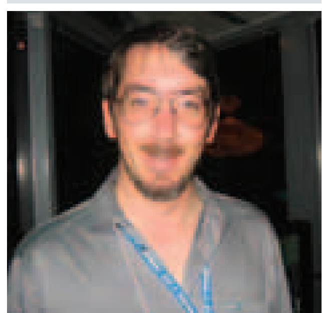
И вот весь мир замер в ожидании новой «дозы» от Maxis. Миллионы людей ежедневно капают слюной на клавиатуру, с высунутым языком читая новости о **The Sims 2** в Интернет. И если и осталась еще на планете играющая публика, не страдающая симоманией, то после выхода нового творения Maxis она покорно вольется в ряды ее фанатичных поклонников. Разработчики рассчитали все очень точно. В сиквеле нас ждет столько вкусностей, что взглянуть на него хоть одним глазком захочет абсолютно каждый. А большего и не требуется. Достаточно одной таблетки.

СОТВОРИ СЕБЯ САМ

В **The Sims 2** генерация персонажа станет одним из самых ответственных моментов. Если раньше мы генерили то, что иначе как «Симом» и не назовешь, то теперь можно создать настоящее alter ego. Наш выбор ограничен лишь вопросом пола персонажа. Здесь разработчики предельно неоригинальны. Я бы даже сказал – банальны. Но дальше наступает полная свобода творчества. Мы не просто выбираем одно из заранее заготовленных лиц, а создаем физиономию любимца с нуля. Пухлость губ, размер носа, пышность бровей, форма, размер глаз и расстояние

Если раньше играть в доктора можно было с любой соседкой, то теперь нужно планировать свои похождения

ОТКУДА ЧТО БЕРЕТСЯ



Уилл Райт признается, что The Sims появились на свет совсем не из того места, из какого мы думали. Одним из главных источников вдохновения Райт называет Sim Ant – симулятор развития муравьиной колонии. Ему было интересно, что будет, если вместо муравьев поместить в замкнутое пространство людей и наблюдать за их жизнью. На мэтра также оказала влияние Black & White из-за потрясающей системы искусственного интеллекта, созданной Питером Молине. В переводе это означает, что Райт хотел создать игру про людей, наделенных муравьиными мозгами, способными развиваться и любящими гадить где ни попадя (как титаны из Black & White). Насколько ему удалось осуществить задуманное, решать вам.



Будущий патологоанатом. Взгляните, с каким удовольствием парень препарирует мишку...





Когда закончите любоваться задницами этих двух красоток, обратите внимание на прозрачную воду в ванной и вполне реалистичные пузыри. А потом снова переключайтесь на задницы

между ними, количество подбородков – все это можно изменять, чтобы создать совершенно уникального персонажа. Хотите сделать точную копию себя? Вперед! Но куда интереснее создать нечто неортодоксальное. Вы с удивлением обнаружите, что Сим может быть даже зеленым с огромными окосевшими глазами. Разработчики называют таких персонажей инопланетянами, но им невдомек, что в некоторых районах земного шара можно еще и не такое увидеть. Все эти замороки с созданием персонажа нужны в основном для того, чтобы не нашлось двух игроков с одинаковыми Симами. Соответственно, и управляемые компьютером соседи тоже не будут слеплены по одному шаблону. Было бы неплохо, если бы по соседству с нашим семейством поселилась семейка вечнозеленых человечков...

На этом изменения, касающиеся персонажей, не заканчиваются. Разработчики хотят, чтобы мы сопереживали этим страдальцам, воспринимали их заботы как свои собственные (а то у нас их острый дефицит), а для этого нужно, чтобы они были не просто анимированными манекенами. На лицах Симов должна выражаться вся гамма чувств. Человечки умеют

СИМОЗАВИСИМОСТЬ

Внимание! The Sims вызывают стойкое привыкание, как при непосредственном опробовании данного игронаркотика на себе, так и при смотрении на монитор из-за плеча играющего друга или родственника. Зависимость развивается быстро и вызывает необратимые изменения в психике. Не играйте, если вы хоть немного дорожите свободным временем и отношениями с близкими! В качестве иллюстрации приводим краткое описание развития зависимости.

«Так, что это у нас тут? The Sims? Что за фигня? А где шотган-то взять можно? Как нигде?! Все ясно. Пойду в "Кваку" погоняю» – больной чувствует себя отлично.

«Что-то надоело все. Делать ваще нечего. В Симов этих дурацких поиграть что ли?» – больной пока еще чувствует себя отлично. Однако, начиная с этой стадии, больной лечению уже не поддается.

«Гы! Мой Сим только что наделал в штаны! А ничего, оказывается, игрулина» – больной не замечает губительных изменений в организме.

«Как заставить этого чертова Сима пойти в койку с этой чертовой соседской женой?!» – ногти больного обгрызаны, а стул начинает протираться.

«Блин, моему симу не хватает на жизнь! Надо бы устроиться на другую работу и прокачать характеристики посильнее» – больной слабо реагирует на внешние раздражители и постоянно что-то жует (одновременно с его персонажем).

«Целый день, как дурак, заставлял Сима играть в шахматы с самим собой. К вечеру он поумнел. Кажется, даже лоб у него стал выше на пару сантиметров. Теперь-то начальство его зауважает!» – рядом со стулом больного стоит горшок и холодильник. Больной не покидает комнату, в которой установлен компьютер.

«Мой Сим ничего не успевает! Сначала полдня пропадает на работе, потом заваливается домой и смотрит телек. Жрет в лучшем случае раз в сутки, посуду разбрасывает по дому, потому что мыть ее некому. Рыбки в аквариуме давно сдохли, потому что их никто не кормит. Да, кстати, неплохо бы мне и самому чего-нибудь съесть – со вчерашнего дня к холодильнику не подходил. А? Что? Ух ты, соседская жена пришла в гости к моему Симу! Гы! Нет, такой момент упускать нельзя. Поем потом как-нибудь» – полная аутичность. Жизненные функции приостановлены.

«Жизнь удалась. Начальство наконец-то дало Симу повышение, с соседской женой он теперь не разлей вода (гы!), в доме с грехом пополам удалось навести порядок. Но хочется чего-то большего. Говорят, там еще аддоны какие-то есть...» – крайняя степень симозависимости. Такой человек потерян для общества. На улицу он выходит только затем, чтобы купить новый аддон.



«Мадам, позвольте поцеловать вам руку. Нет? Ну, тогда я за вас просто подержусь»

Друзей не надо иметь. С ними надо дружить. Именно поэтому женщина – не друг человека... а его потенциальная жена

злиться, корчить недовольные рожи, выражать недоумение, испуг и ржать как сивые мерины. Разговаривать по-человечески они так и не научились, но жестикулировать во время беседы будут куда более оживленно, чем раньше.

ДЕЗОКСИРИБОНУКЛЕИНОВОЕ СЧАСТЬЕ

Теперь наши Симы проживают самую что ни на есть настоящую жизнь. Они рождаются, взрослеют, женятся, заводят детей, стареют и умирают. Нас не будут ограничивать наблюдением за жизнью одного-единственного поколения. То, о чем мы так долго мечтали, но боялись спросить, свершилось. Вопрос о птичках и пчелках теперь будет вставать ребром (ну или там у кого чем он обычно встает) каждые N лет. Как именно будет выглядеть процесс детопланирования, детозаделывания и деторождения, пока не ясно. Но мы скрестили пальцы и надеемся, что это будет так же смешно, как и в реальной жизни. В конце концов, если Сим может на наших глазах справить нужду, то почему бы ему (в смысле, ей) с той же легкостью не родить ребенка на виду у ошалевшей публики? Ведь «размытые» пиксели, скрывающие все непотребство, пока никто не отменял.

Если раньше обниматься и играть в доктора можно было с любой понравившейся соседкой, то теперь придется тщательно планировать свои похождения. И если уж мы решаем связать себя кандалами супружества, надо быть уверенным, что она – именно тот набор полигонов, который мы искали всю жизнь. Все дело в том, что дети представляют собой не случайно созданный набор характеристик. Они – настоящие потомки своих родителей. То, какими будут гены ребенка, целиком и полностью зависит от ДНК папочки и мамочки. Причем если нашего первенца постигла судьба первого блина и мы остались недовольны результатом, можно попробовать еще раз, ведь одни и те же родители могут произвести на свет весьма широкий ассортимент отпрысков. Но если уж в первое брачное утро, когда мы впервые увидели супругу без грима и при свете дня, обнаружилось, что она лысовата, горбоноса и вообще у нее три глаза, то ничего хорошего от детей тоже ждать не стоит. Тогда путь остается только один, и ведет он налево. Но это уже другая история. На самом деле иметь нормальных детей важно по одной причине: со временем они становятся играбельными персонажами. Так что – думайте сами, решайте сами, кого и когда иметь.

ДА ВЫ ФРЕЙДИСТ, БАТЕНЬКА

Чтобы подчеркнуть значимость каждого момента в жизни Сима, разработчики создали систему **Life Score**. Это некий интегральный показатель, демонстрирующий, насколько хорошо жил наш подопечный. При этом материальное богатство совсем не является главным критерием благополучия. Тесно связана с **Life Score** и система **Life Moments**. Все самые важные моменты в жизни Сима будут учитываться. От того, насколько счастливым они его сделали, и будет зависеть итоговая оценка его жизни. Скажем, если в подростко-

Здесь вы видите отбракованный дизайн главной героини. В финальной версии игры Джейд выглядит куда агрессивнее – посмотрите на остальные скриншоты



THE SIMS: БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

The Sims
Дата выхода: 31 января 2000 года



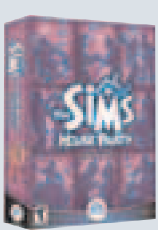
31 января 2000 года, без всякого объявления о взятии земного шара штурмом, Electronic Arts и Maxis вероломно выпустили в свет The Sims. Обыватели оказались не готовы к такой наглости, а потому не придумали ничего лучше, кроме как смести игру с магазинных полок. Игровые хит-парады продаж капитулировали тут же. The Sims взлетели на верхние строчки, и в первые месяцы казалось, что это навсегда. The Sims стали самой продаваемой игрой 2000 и 2001 годов. Любопытно также то, что более половины всех фанатов игры – девушки!

The Sims: Livin' Large
Дата выхода: 27 августа 2000 года



Expansion pack'и были неизбежны. Livin' Large был сделан по классической формуле: то же самое, только больше. Все думали (надеялись?), что этим дело и ограничится. Но не тут-то было... Кстати, несмотря на простоту концепции Livin' Large, он стал самым успешным дополнением к The Sims.

The Sims: House Party
Дата выхода: 26 марта 2001 года



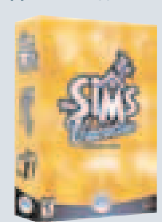
Maxis и Electronic Arts тщательно отслеживали, чего хотят геймеры, и с услужливостью лакеев начали исполнять все капризы. Получив внушительный набор рюшечек в Livin' Large, игроки изволили желать тусоваться. Сказано – сделано. В House Party симы могли собираться толпами и устраивать коллективный дебош. Если это занятие никогда не надоедает в реальной жизни, то и в виртуальной оно обречено на вечную популярность.

The Sims: Hot Date
Дата выхода: 12 ноября 2001 года



К концу 2001 года в Maxis вспомнили, что в The Sims играет не только прекрасная половина человечества, но и... другая его половина. А она, половина, была возмущена вопиюще малым количеством пошлостей в игре. Hot Date позволял превратить скромное холостяцкое жилище сима в какое-никакое подобие сексодрома. Конечно, дальше буйных фантазий играющего дело обычно не шло, но ванну симы совместно принимать уже могли. Однополые, кстати, тоже.

The Sims: Vacation
Дата выхода: 25 марта 2002 года



До 2002 года expansion pack'и в основном лишь способствовали продажам оригинальных The Sims. Vacation же доказал, что expansion pack сам по себе может быть суперхитом, став самой продаваемой PC-игрой 2002 года. Благо, к тому времени на The Sims подсело больше 6 миллионов человек. Vacation позволял Симам, которым к тому времени их обыденная жизнь успела надоесть до чертиков, отправиться в отпуск, забыть о карьере, общении с осточертевшими соседями и целыми днями только жрать, гадить и спать – в общем, отдыхать так, как отдыхает большая часть человечества. Человечество было в восторге.

The Sims: Deluxe
Дата выхода: 15 сентября 2002 года



С ужасом обнаружив, что на планете еще остались не симозависимые геймеры, лучшие умы Electronic Arts и Maxis разработали гениальный план: выпустить The Sims и The Sims: Livin' Large в одной коробке. Трюк сработал. Еще несколько сот тысяч любителей бесплатного сыра послушно отправились в магазины, где тот раздавался всем желающим за $45.

вом возрасте девушки шарахались от него, как черт от ладана, то вряд ли Сим будет доволен судьбой. Но если он не поленится, подойдет к зеркалу и с удивлением обнаружит, что туда с трудом влезает даже отражение его лица (не говоря уже о фигуре), его жизнь может круто измениться. Спортзал теперь – это не только способ повысить характеристики и получить повышение на работе. Прошедшему через муки «борьбы с железом» откроются врата, ведущие на священный Сексодром. Дело в том, что страдающий ожирением Сим может согнать лишний вес и обрести фигуру античного бога, если посвятит этому достаточно времени. А если он при этом может еще и связать хотя бы два-три слова, то все девушки его. И тогда не за горами и первый поцелуй, первый брак, первый ребенок, первый развод, первая старость и первая кончина. Если все эти испытания Сим прошел с блеском, система **Life Score** незамедлительно это зафиксирует.

На самом деле, счастливые и не очень жизненные моменты имеют куда более серьезные последствия, чем влияние на эмоциональное состояние Сима. Если ребенок рос в обстановке постоянных конфликтов и скандалов, то, повзрослев, он в лучшем случае будет нервным и озлобленным. Если на первом свидании он так поцеловал девушку, что та вывихнула челюсть и возненавидела его до конца дней своих, вероятно, плейбоем ему не быть. А может он и вовсе потеряет интерес к женскому полу. Соответственно, чем меньше эмоциональных травм по жизни получает Сим, тем счастливее ему живется и тем большего он сможет добиться. Так что не запирайте своих подопечных на неделю в комнате без туалета. Это может сломать им судьбу.

КАКИМ МЕСТОМ ДУМАТЬ БУДЕМ?

Ребята из **Maxis** знатно потрудились над искусственным интеллектом персонажей. Как ни крути, а в «перворожденные» Симы были практически беспомощны без контроля игрока. В **The Sims 2** все будет по-другому. Разработчики из кожи вон лезут, чтобы симы «осознавали» окружающую их обстановку. Если отец семейства полгода пахал, чтобы заработать на гигантский телевизор, то, купив его, он будет испытывать к нему самые



нежные родительские чувства. И если однажды дорогостоящего агрегата не окажется на месте, он, по меньшей мере, расстроится. Интереснее всего наблюдать за поумневшими Симами при большом скоплении народа. На вечеринках, например. Если парень пришел в дом к соседу с девушкой, отвлекся ненадолго, расслабился, а, придя в себя, обнаружил, что за его дамой ухлестывает другой, то как настоящий мужчина он отправится бить сопернику лицо. Народ вокруг, конечно, тоже не будет безучастно взирать на происходящее: Симы расступятся, чтобы не стеснять дерущихся в движениях. Дамы запаникуют, кавалеры станут подбадривать соперников улюлюканьем.

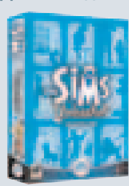
Вообще, в **The Sims 2** любовь безоговорочно правит бал. Влюбляются все: старики, женщины и даже дети. Правда, насчет последних несколько вопросов до сих пор остаются открытыми. Как известно, самое увлекательное занятие – это блюсти чужую нравственность. Этим и собираются заняться разработчики. В игре не будет никакого растления малолетних. Немногим захочется смотреть, как похотливый старый пердун будет зажимать в углу девочку. Но представьте себе ситуацию: несовершеннолетний Сим ухлестывает за дочерью соседа, которая на пару лет младше его. Та отвечает взаимностью. Ребята строят планы на будущее, присматривают кровать попрочнее. И вдруг парень становится взрослым. Все. Отныне ему предписано строгое воздержание, пока пассия не достигнет совершеннолетия. То есть общаться они смогут, может быть, парню даже будет дозволено носить за возлюбленной портфель, но не более. Раньше Симам было свойственно быстро охладевать друг к другу, как только отношения становились размеренными и однообразными. Сколько именно придется ждать желанного совершеннолетия – не ясно. Календаря как такового в игре нет, а потому ход времени трудно предсказуем.

Еще одно (не столь спорное) ограничение: никакого инцеста. Как и достопочтенный товарищ Бендер, Симы чтят кодексы (уголовный, семейный и моральный). Однако данный запрет связан не только с соображениями морали. Движок игры не умеет соединять генетический материал родственников.

THE SIMS: БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

The Sims: Unleashed

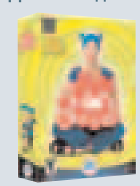
Дата выхода: 23 сентября 2002 года



Если в доме гадит только его хозяин – это унижает его достоинство. Куда лучше, когда у такого хозяина имеется четвероногий друг, на которого, когда придут гости, можно будет свалить вину за отвратительный запах в комнатах, где сроду никто не убирался. The Sims: Unleashed был создан специально для таких вот любителей животных.

The Sims: Online

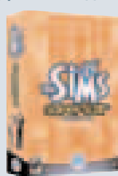
Дата выхода: 17 декабря 2002 года



The Sims: Online доказали, что власть Electronic Arts и Maxis над миром все же не безгранична. По меркам The Sims игра провалилась. Даже пресса нашла в себе силы сказать, что Уилл Райт сделал что-то не то.

The Sims: Superstar

Дата выхода: 12 мая 2003 года



Даже симоманам ничто человеческое не чуждо. И тщеславие – в том числе. Наплевав на Моисея с его заповедями, творцы из Maxis повелели: "Плодитесь, размножайтесь и творите кумиров из своих симов, дабы те стали рок-звездами, кинозвездами и супермоделями. И будет вам счастье". И стало всем счастье. В The Sims: Superstar значительно изменился стиль игрового процесса, поменялись основные цели игры. Конечно же фанаты раскупили игру со скоростью света.

The Sims: Double Deluxe

Дата выход: 22 сентября 2003 года



Третье пришествие The Sims. На сей раз в компании Livin' Large и House Party – в одной красивой огромённой коробке. Очередная возможность для отщепенцев обратиться в истинную веру.

The Sims: Makin' Magic

Дата выхода: 28 октября 2003 года



Последний (разумеется, на сегодняшний день) expansion pack для The Sims. Судя по нему, фантазия разработчиков истощается. На этот раз Симам позволили обучиться магии и, тем самым, сделать свою жизнь интереснее. Получилось не намного интереснее. Вопрос в том, угомонится ли на этом Maxis или до выхода The Sims 2 нас ждет еще больше дополнений к первой части?






С таким навороченым холодильником милой девушке будет очень непросто сохранить стройную фигуру



ГЛАС НАРОДА

Разработчики не устают увещевать нас, что прислушиваются к пожеланиям геймеров при создании игр. В случае с The Sims 2 у нас скоро будет великолепная возможность проверить, так ли это. А пока попробуем выяснить, чего же хотят люди.

1. «Хочу бухалово!» Да-а-а... Этого народ требует уже давно. Разработчики могут рассказывать нам что угодно, но если после вечеринки дом не разгромлен, с люстр не свисают лифчики, а из-под кухонного стола не торчат 6-7 пар ног, то вечеринка не удалась. А разве могут гости сотворить все вышеозначенные подвиги в трезвом виде?

2. «Хочу настоящий календарь!» Пожелание может показаться скучным и неинтересным, но на самом деле оно напрямую связано с первым пунктом. Кому нужны праздники, если их не праздновать. А во что обычно выливается отмечание праздника? Однако календаря, похоже, не будет. Во-первых, тогда игра растянулась бы слишком надолго. Во-вторых, разработчики никак не могут выяснить, когда же весь цивилизованный мир отмечает День взятия Бастилии. А без такого великого праздника кому на фиг нужны эти The Sims 2?

3. «Хочу реальный телек!» Дожили. Вместо того, чтобы смотреть телевизор в реале, симоманы хотят пялиться в монитор, на котором будут изображен крошечный телевизор, на экране которого должны показывать что-нибудь такое развлекательное, а то скучно целыми днями Симов растить.

4. «Мне 20 лет, но из-за круглосуточного просиживания за компьютером я выгляжу на 15. Поэтому хочу, чтобы игра получила рейтинг Teen, а то мне ее не продадут». Эта проблема – настоящий бич для американцев и европейцев. Учитывая то, сколько всяких непристойностей ожидается в игре, она вполне может схлопотать рейтинг Mature (хотя разработчики постараются этого не допустить). Но если такое все же случится, нельзя исключать возможность бунтов и взятия игровых магазинов штурмом несовершеннолетними симоманами.

КАЖДОМУ СИМУ ПО ТРИ ДЭ

Как вы, вероятно, уже успели заметить, **The Sims 2** перешли в полное 3D. Фанатизм поклонников игры столь силен, что вряд ли это имеет большое значение для основной их части, однако, не страдающих (пока) симозависимостью людей данный факт не может не обнадеживать. Графика оригинальных **The Sims** выглядела устаревшей, даже когда игра еще только-только появилась на свет. Сейчас же это вообще выглядят просто убого. К счастью, в **Maxis** это понимают. **The Sims 2** похорошели несказанно. Больше всего впечатляют сами Симы. Им анимировали пальцы, волосы и даже одежду. Дома порадуют всех истинных ценителей красивых интерьеров. Самое приятное, что теперь все это великолепие можно рассмотреть под любым углом. Это особенно удобно, когда нам взбредет (а нам обязательно взбредет!) в голову подглядывать за принимающими душ красотками. Зум на максимум – и вот оно счастье!

В игре обещается наличие более 500 предметов домашнего обихода (против 125 в первой части). Любители всевозможных архи-


Процесс генерации персонажа обещает затянуться на много часов – настолько богаты предоставляемые нам возможности



Если бы в реальной жизни родители могли заранее знать, каким будет их чадо, человечество давно бы вымерло

Первый поцелуй, девушка стесняется. Очень мило... И не говорите о том, что подсматривать – это неприлично!

тектурных и дизайнерских рюшечек должны быть в восторге. В числе прочих прелестей сулят нам и погодные эффекты. Разработчики с гордостью демонстрируют эпизод, где Сим принимает ванну под открытым небом с двумя красотками. После всех увеселительных процедур, сопровождающихся обильным пено- и пузыреобразованием, начинается дождь. Все с визгом бросаются в дом, но в этот момент в Сима ударяет молния...

Можно с уверенностью сказать, что с выходом **The Sims 2** симомания приобретет еще более впечатляющие и разрушительные масштабы. Вспомните, как нашу страну наводнили тамагочи. Вспомните, сколько уроков в школах было сорвано, потому что впечатлительные ученицы начинали рыдать, вспомнив, что вчера вечером в муках скончался их карманный дармоед. А теперь представьте, что начнет твориться, когда страдать и умирать будут не какие-то там колобки и кракозябры, а «миленькие человечки». Мир захлестнет настоящая истерия, на **The Sims** подсядет еще больше вполне взрослых людей, семьи начнут рушиться, экономика развалится, начнется глобальный кризис и придет Армагеддон... А может, и не придет. Может, все будут счастливы, **Maxis** и **Electronic Arts** вооружатся лопатой побольше, воздвигнут новое деньгохранилище, и на Земле воцарится мир и процветание. Всем не станет никакого дела до политики, расовых и религиозных раздоров и войн, потому что все будут сидеть и сутки напролет потреблять **The Sims 2**. Доза за дозой, доза за дозой...



Чтобы построить такой домище вам придется похоронить не одно поколение Симсов. За жизнь столько не зарабатывают!

DOOM III

ПРО УРОДОВ И ЛЮДЕЙ

«У меня есть револьвер – последнее спасительное средство от неназываемого и неназванного»
Говард Лавкрафт. Амулет

ЖАНР	FPS
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РАЗРАБОТЧИК	id Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.doom3.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год


Такое выражение лица будет у игроков в DOOM III


Судя по улыбке, этот монстр пытается быть вежливым

Текст: Петр Головин

Темный коридор с едва мерцающими лампами и неясными очертаниями теней становился все ужаснее. Липкий, почти осязаемый страх медленно заползал в каждую клеточку тела, делая следующий шаг еще тяжелее. Казалось, что мир вокруг изменился, подчинив своей жуткой воле все вокруг, и не осталось никого, кто смог бы помочь преодолеть последний отрезок бесконечно длинного пути, пути ведущего в Ад.

Именно с таких, или примерно таких слов можно было бы начать вступительный ролик к очередному творению компании **id Software** – великому и ужасному **DOOM III**. Но ролика еще нет, а дата выхода игры скрыта непроглядной пеленой тумана, периодически напускаемого на игроков главным думером всего мира – ***Джоном Кармаком***. Этот проект готовится с одной единственной целью – вывести индустрию компьютерных развлечений на новый виток развития, предоставив нам совершенно новый вид реальности, объединив в себе все представления о том, какой же на самом деле должна быть идеальная игра. Цель, поставленная разработчиками, еще никогда не была так близка к воплощению, но в том, что она будет достигнута, можно даже не сомневаться.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

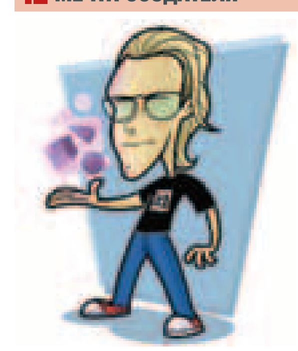
История игры началась в далеком 1993 году, когда небольшая компания программистов выпустила в свет проект, на который до сих пор равняются разработчики по всему миру, считая за несомненный комплимент, когда их детище сравнивают с **DOOM**. Чуть позже было продолжение – великолепный **DOOM II: Hell on Earth,** являвший по тем временам невероятно красивую графику, сочетавшуюся с увлекательным геймплеем. Сейчас она уже не производит такого же впечатления, но тогда эта игра была своеобразной вершиной эволюции, в нее играли запоем, надолго выпадая из реальности. Это была настоящая революция, которая во многом определила тот путь, по которому до сих пор движутся все компьютерные игры. Уже тогда начали рождаться легенды, неизменно сопровождающие любой культовый проект. По одной из них, *Джон Кармак* просто-таки заставил своих людей заняться разработкой **DOOM II**, ведь тогда в успех подобных игр практически не верили. Но время все расставило на свои места, и скоро мы сможем насладиться продолжением легендарного шутера.

ЧТО НАМ СТОИТ DOOM ПОСТРОИТЬ

Вся информация об игре является тайной за семью печатями. В прессу регулярно просачиваются новые картинки из игрового и околоигрового процесса, но Кармак и приближенные к нему люди хранят гробовое молчание, нарушение которого подобно смерти. Появившаяся после позапрошлой выставки E3 альфа-версия трех небольших этапов только подлила масла в огонь. «Какое будет оружие? Насколько большими и пугающими будут монстры? Какой, наконец-то, компьютер понадобится для игры?», – тогда мы не получили и половины ответов на мучающие всех вопросы. Кстати, до сих пор в сети ходят слухи, что ответственные за разгильдяйство, повлекшее за собой утечку альфа-версии игры, были жестоко наказаны самим *Кармаком*. Другие же источники утверждают, будто мэтр сам распорядился пролить свет на свое детище таким способом. Но мы немного отвлеклись.

Дата выхода игры скрыта непроглядным туманом, напускаемого главным «думером» мира – Джоном Кармаком

МЕЧТА СОЗДАТЕЛЯ



Удивительные вещи иногда можно услышать от разработчиков. Оказывается, Джон Кармак вовсе не думал о DOOM III, а очень хотел сделать хороший ролевой проект. Неизвестно, что сподвигло его именно на такой шаг, но в начале id планировала создание глобальной MMORPG с уникальными сетевыми возможностями. Игрок мог выбрать одного из нескольких персонажей (воин, варвар или маг) и отправляться выполнять многочисленные миссии. При этом игра должна была контролироваться одним человеком, помогающим ориентироваться в игровом мире, наподобие мастеров в Dungeon & Dragons.





Бензопила – это не игрушка, а грозное оружие



Эти монстры напоминают моего соседа по лестничной клетке, только вот глаза у них какие-то недобрые

«После игры в DOOM III все остальные игры покажутся вам кукольным театром», – говорит директор **id Software** *Тодд Холленшид*. Плавная анимация, великолепное освещение, отличные тени и сногсшибательные спецэффекты – именно это бросается в глаза тому, кто в первый раз видит скриншоты. Движок выдает потрясающую картинку, практически не отличимую от реальности. По словам главного дизайнера проекта, *Тима Вилитса*, графическая часть игры доведена до совершенства, и в оставшееся до выхода время работники **id Software** будут заниматься наполнением игрового мира различными пугающими тварями. Несмотря на то, что действие игры снова происходит в различных частях космической колонии, среди уже знакомых по предыдущим частям врагов, к дружной компании были добавлены новые персонажи.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ #1

Первая игра из серии DOOM появилась в 1993 году, и являлась идейным последователем другого легендарного проекта – Wolfenstein. Первоначально в id создавалось продолжение именно этой игры, но Кармак решил использовать вместо немецких солдат кровожадных монстров и десантников-зомби. Кстати, до сих пор ходят легенды, что где-то на пыльных полках программистов id лежит уникальный вариант DOOM где вместо привычных врагов бегают бойцы Третьего Рейха.



И ВСЕ-ТАКИ ОНИ ВЕРТЯТСЯ

Разумеется, что при таком графическом оформлении игра должна обладать совер-





Парад уродов от id Software

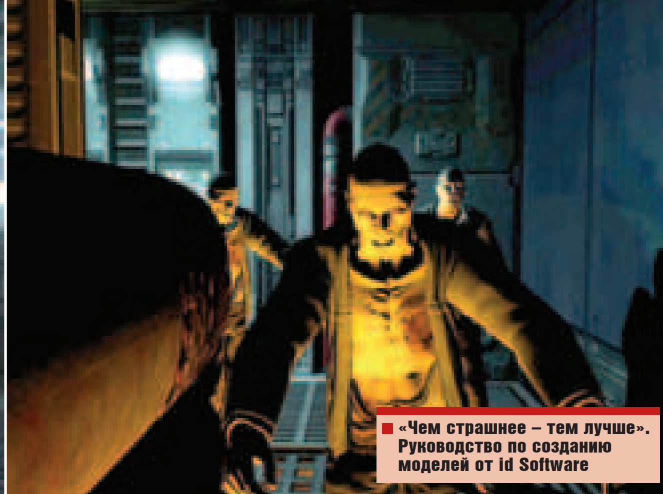
шенно уникальной атмосферой. По утверждениям разработчиков, **DOOM III** будет держать нас в постоянном напряжении, заставляя нервно вздрагивать и кричать «Мама» и «Помогите» каждые пять минут игры. Неожиданно выскакивающие из темноты существа, странные тени, ужасающие звуки – все это заставит покрываться тело мурашками при прохождении очередного этапа. Особо слабонервным советую запасаться нашатырным спиртом, ведь атмосферу игры можно описать одним словом – Ад. Не меньшее внимание уделяется поведению врагов. По заверению авторов, искусственный интеллект монстров будет кардинально отличаться от всего того, что мы привыкли видеть ранее. Поведение адских созданий комментирует главный дизайнер **id Software**: «Твари в игре не будут переговариваться между собой по рации или демонстрировать чудеса командного боя. Среди них будут глупые и хитрые, но, независимо от уровня своего интеллекта, все они будут вести себя так, как и должны вести себя существа, ведомые ненавистью и способные только на одно действие – убивать». Это не значит, что, увидев оче-

Даже при беглом взгляде на игру становится понятно, что DOOM III станет настоящим прорывом на всех фронтах


В игре нет сочных красок – атмосфера обязывает

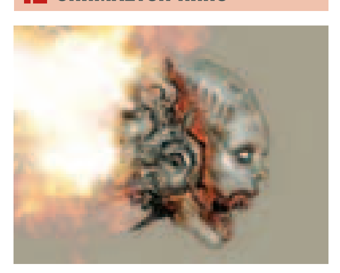

Эксперименты ни к чему хорошему не приводят





«Чем страшнее – тем лучше». Руководство по созданию моделей от id Software

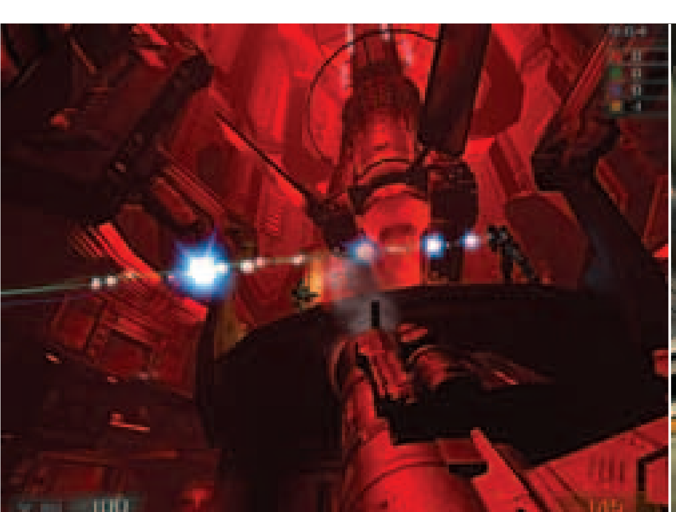
СНИМАЕТСЯ КИНО



В Голливуде стало хорошей традицией выпускать кино, основанное на сюжетах известных и популярных игр. Вопрос производства фильма по DOOM был только вопросом времени, и вот недавно появилась информация, что студия Warner Bros. находится на финальной стадии переговоров с разработчиками о съемках художественной ленты, в основе которой лежат события игры. Никаких точных данных о сюжете будущего фильма пока нет, но известно, что, скорее всего, он будет основан на событиях третьей части игры, и в нем будут использованы графические и дизайнерские наработки программистов id Software.



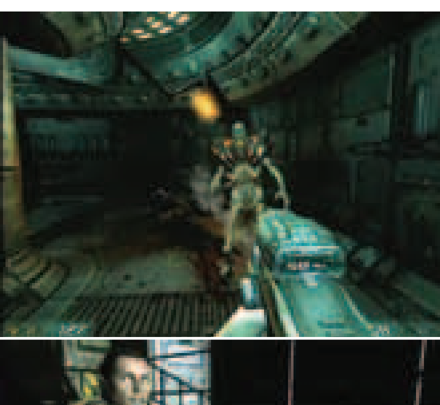
редную жертву, монстры кинутся на нее в надежде урвать кусок побольше. Наоборот, они будут стараться выжить, поэтому в игре мы сможем часто видеть картину, когда одна страшная тварь может накинуться на другую, давая игроку возможность пройти мимо совершенно незамеченным. Кроме того, по заверениям разработчиков, в игре обычной будет ситуация, когда заметив большого зубастого зверя, изучающего местность, мы сможем просто отойти в темный угол и подождать, пока тварь не удалится. Возможно, присутствие чужака не останется незамеченным, но тогда это уже будет наша проблема. **DOOM III** станет одной из первых игр, в которых нам уже не придется задумываться над тем, разобьется вон та полка, если в нее выстрелить, или нет. Любое действие по изменению окружающего мира будет оставлять след, а все объекты станут реагировать между собой максимально реалистично, еще глубже погружая в темную реальность происходящих на мониторе событий. На **E3** один из программистов **id Software** весьма убедительно демонстрировал реальность физического мира с помощью ящика, по которому он стрелял из пистолета. С каждым выстрелом картонная коробка подпрыгивала, ударялась об стены, а на ее боках оставались реалистичные дырки от пуль. С физической моделью и искусственным интеллектом связана очередная легенда, утверждающая, что если уничтожить все источники света в отдельно взятой комнате, то монстры просто побоятся





Я уже видел этих паучков. Только тогда у главного героя был огнемет


На монстра я, друзья, выйду без испуга





входить в непроглядную тьму, а будут терпеливо ждать вашего появления на свет. Пока не совсем понятно, как это сможет помочь в прохождении, но сам факт такого поведения говорит о многом.

ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

К работе над сюжетом привлечен голливудский сценарист *Мэтью Костелло*, замеченный ранее при создании знаменитых квестов **7 Guest** и **11 Hour**. Можно не сомневаться, **DOOM III** будет иметь весьма сильную сюжетную линию. Большая часть игры будет проходить в научных комплексах Union Aerospace Corporation, где ученые проводили эксперименты по телепортации. Именно проводили, так как в результате одного из опытов в мир попадает абсолютное зло, ведущее за собой легионы разнокалиберных монстров и превращающее людей в злобных зомби. Длительность игры пока не известна, но разработчики склоняются к быстрому и динамичному экшену, действие которого будет происходить на протяжении примерно двадцати этапов. «Мы хотим сконцентрироваться на непревзойденной одиночной игре, и поэтому количество уровней и декораций не имеет принципиального значения. Игрок должен ощущать себя неотъемлемой частью мира, в котором он находится, и мы постараемся сделать так, что бы он оставался у экрана как можно дольше», – говорит *Джон Кармак*. Время от времени появлялись слухи, о том, что в **DOOM III** не будет мультиплеера. Кармак всегда говорил, что новая игра рассчитана прежде всего на одиночное прохождение. Но разработчики все же решили включить в игру многопользовательский режим, который и был продемонстрирован на турнире **QuakeCon 2003**. Мультиплеер **DOOM III** характеризуется как не слишком быстрый, в большей степени ориентированный на стремительные атаки, чередующиеся с длительными прятками в темноте.

Если слова разработчиков хотя бы наполовину правдивы, нас ждет совершенно уникальный геймплей


Судя по количество крови, DOOM получит рейтинг Mature




Эти кровавые раны нанесены игроком. Рай для садистов

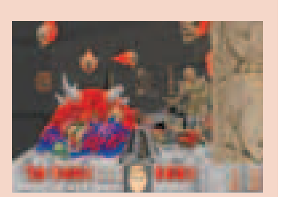


БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ

Вот, пожалуй, и все, что пока известно о **DOOM III**. «Я бы пожелал тебе удачи, но уже сделал это в тот самый момент, когда впервые тебя увидел», – именно эти слова, произнесенные одним из героев Толкиена, приходят на ум, когда в очередной раз просматриваешь видео из игры. Желать успеха детищу **id** не нужно, оно в этом не нуждается. Это проект, который был обречен на успех (во всяком случае, на финансовый) с самого начала. Сейчас его можно сравнить с огромным айсбергом, у которого на поверхности видна только самая малая часть, а все самое впечатляющее находится где-то внизу. Поверьте, этот айсберг еще покажет себя, потопив не один игровой «Титаник», и именно тогда обретет свое истинное значение знаменитое выражение «Судьба играет человеком, а человек играет в DOOM».

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ #2

Решение о включении в игру страшных зубастых тварей оправдало себя на сто процентов, и через год после первого DOOM вышло продолжение под названием DOOM II: Hell on Earth. В игру были добавлены новые враги и улучшена графика. Нововведения были очень небольшими, но именно DOOM II до сих пор является образцом непревзойденного геймплея, а прохождение на уровне сложности Nigthmare можно сравнить с настоящим погружением в Ад.



P.S. От редакции

На месте автора и тебя, дорогой читатель, мы бы не стали слепо верить в непогрешимость разработчиков. Никто не видел еще ничего конкретного, а альфа-версия вызывает смешанные чувства. Разработчики выдают так мало информации и делают это настолько аккуратно (большая половина информации в интернете – слухи, домыслы и слова неизвестных), что начинаешь задумываться – а не готовят ли они себе путь к отступлению? Мол, мы ничего такого и не обещали, это вы сами себе напридумывали. Отличный способ оправдаться, если DOOM III окажется таким же, как все его убийцы... Разочаровывающим.





ROME: TOTAL WAR

МАЛЬЧИК ГАЙ, МАЛЬЧИК ГАЙ

Multos timere debet, quem multi timent –
Многих бояться должен тот, кого многие боятся
Сенека



ЖАНР	RTS/RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РАЗРАБОТЧИК	Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.totalwar.com
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004 года

Две армии бьются на фоне Триумфальной арки, решая, кто пройдет через нее с лавровым венком на гордо поднятой голове

Текст: Александр Кияткин

Рим. Величайший и богатейший; утопающий в роскоши и погрязший в пороке. Рим. Равно наслаждающийся и кровавыми боями гладиаторов на арене, и витиеватыми речами ораторов в Сенате. Рим. Начавшийся с двух младенцев, вскормленных волчицей, и распростерший свои крылья над половиной мира. Пред мощью Рима пали великие города, народы: от гордых египтян до диких кельтов и воинственных гуннов до свободолюбивых галлов. Все дороги ведут в Рим. И по этим дорогам во все стороны растекались кровавыми реками колонны облаченных в алые плащи римских легионеров. Рим шел, сметая все на своем пути. И невозможно уже было понять: то ли это маршируют римские воины в красных плащах, то ли текут реки крови покоренных народов. Рим вел войну. Великую, как и он сам, непрекращающуюся и всеобщую – Total War.

BELLUM OMNIUM CONTRA OMNES

После знаменитых **Shogun** и **Medieval: Total War** нас ждет **Rome: Total War**, который обещает вознести жанр real-time стратегий к недосягаемым прежде вершинам. Новое творение **Creative Assembly** переносит нас в эпоху Цезаря и Ганнибала, Кресса и Помпея; в те времена, когда в Колизее еще не пел Паваротти, а на пляжах Средиземного моря не принимали солнечные ванны состоятельные граждане со всего мира. В те суровые годы и на арене Колизея, и на берегах Средиземного моря лилась кровь, слышался звон мечей и боевые кличи. Время великих философов, архитекторов, поэтов и полководцев. Нас, конечно, больше интересуют последние. Ведь одним из полководцев Рима нам и предстоит стать. Действуя под чутким руководством Сената, мы должны будем подавлять восстания, покорять народы и вообще всячески содействовать укреплению и расширению будущей Pax Romana. Однако честолюбивая кровь истинного римлянина, текущая в жилах нашего героя, не позволит ему ограничиться ролью слуги Сената, не так ли? Тем более что он достаточно талантлив для того, чтобы самому встать над чванливыми сенаторами. Завоевывая новые земли для Рима, он получит влияние, достаточное для вхождения в Триумвират, а затем – и для провозглашения себя Императором.

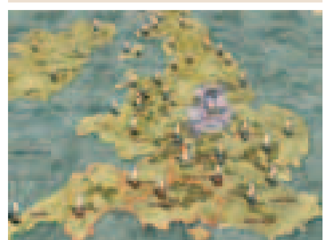
Сенат отнюдь не однороден – не все там жаждут нашей славы, и герою придется продемонстрировать искусство интриги, лавируя между противоборствующими группировками. Но однажды все равно наступит момент, когда груз противоречий превысит критическую массу, и нашему герою придется сказать: «Alea jacta est» – «Жребий брошен», как сказал когда-то Гай Юлий Цезарь, переходя Рубикон и начиная гражданскую войну. Да-да, в игре нам придется сражаться и против своих же – римлян. Вот уж воистину bellum omnium contra omnes – война всех против всех!

VENI, VIDI, VICI

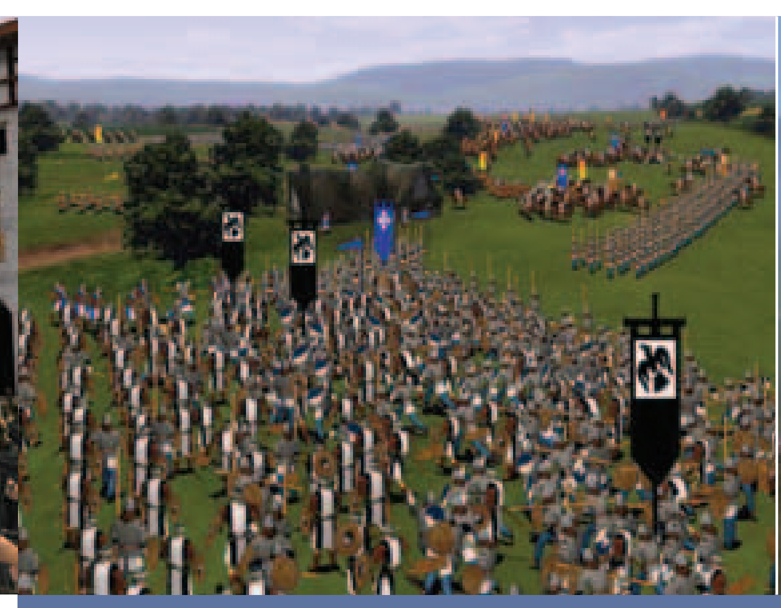
Пришел, увидел, победил. Если бы всегда все было так просто, как это описал Цезарь! Люди, знакомые с предшественниками **Rome: Total War**, наверняка знают, что игры этой серии – это не традиционные RTS, которые по большей части сводятся к «наклепал побольше народу, пошел и вынес всех к чертовой матери». Разработчики ста-

Действуя под патронажем Сената, мы будем подавлять восстания, покорять народы и делать иные добрые дела

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ #1



Согласно преданию, Рим был основан то ли в 754, то ли в 753 году до нашей эры двумя братьями – Ромулом и Ремом. Историки этому преданию верят и считают указанную дату реальным временем основания Рима. Правда, в той же легенде говорится, что Ромул и Рем были вскормлены волчицей, но этому историки почему-то уже не верят. Оставим это противоречие на их совести и пойдем дальше. Первым царем Рима стал один из братьев – Ромул, который создал Сенат – высший орган власти в Риме на протяжении почти всего его существования. С него начинается так называемый царский период в истории Рима, длившийся до 510 года до н.э. За это время Римом правили 7 царей.









ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ #2

С 510 года до нашей эры Рим – республика, правили которой сенаторы. В этот период Римская Республика больше всего воевала и быстрее всего расширялась. Но не один Рим был столь амбициозен и нагл. Одновременно в Средиземноморье появилось еще одно государство – Карфаген. Им было тесновато на одной земле. Как обычно бывает в таких случаях, начались войны. Войны длились больше ста лет. И хотя Ганнибал лупил римлян и в хвост, и в гриву, конечный результат был для Карфагена плачевен – ничто не могло остановить подъем Рима. Содействовали расширению римских владений выдающиеся военные и политики – Сулла, Помпей, Цезарь. Последний стал первым императором Рима. И хотя он был свергнут в 44 году до н.э., а республика восстановлена, уже через 14 лет после убийства Цезаря Рим окончательно стал империей.



рались создать игру, максимально приближенную к реальности и учитывающую все особенности тогдашних боевых действий.

Итак, что нового в стратегии? Перво-наперво бросается в глаза преобразившаяся стратегическая карта: она обрела еще одно измерение и утратила границы. Последнее обстоятельство заметно осложняет игру, делая ее более реалистичной, глубокой, интересной. Скорей всего также будет пересмотрен сам процесс передвижения войск, то есть армия будет двигаться с определенной и вполне вменяемой скоростью, а не прыгать на добрую тысячу миль за ход, как прежде. Причем, скорость перемещения будет зависеть от характера местности, для увеличения мобильности войск можно будет построить дороги. На фоне таких преобразований появление смены времен года кажется уже мелочью. Да и дипломатические способности понадобятся: дипломатия со времен **Medieval: Total War** встала на новую ступень эволюции. Теперь можно вести почти настоящие переговоры, добиваясь союза, дани и так далее.

Разработчики из кожи вон лезли, чтобы соблюсти, насколько это возможно, историческую достоверность

TERTIUM NON DATUR

Но когда ты стоишь лицом к лицу с врагом на бранном поле, дипломатия бессильна – тут



Лошадки несколько великоваты, вам не кажется? Хотя прежде, как известно, и небо было голубей, и трава зеленей, и лошади больше. А может, просто гордые римляне были мелковаты?









ты либо победитель, либо побежденный. Третьего не дано. Здесь нужно учитывать все: от самого завалящего холмика до количества лучников у противника и от уровня вражеского генерала до погоды и времени суток. При этом желательно досконально знать особенности различных подразделений и уметь крыть козыри противника. Свойства разных юнитов, как и раньше, можно посмотреть прямо во время боя, так что запоминать все их особенности необязательно, тем более что юнитов в игре немало – по два десятка на десять с лишним наций. Разработчики из кожи вон лезли, чтобы соблюсти, насколько это возможно, историческую достоверность и наделить войска теми же преимуществами и недостатками, которыми обладали их реально существовавшие прототипы. Репутация **Creative Assembly** говорит сама за себя: у них получится. Могла ли выстоять хваленая преторианская гвардия против грозных египетских боевых колесниц? Был ли у Спартака и его соратников хоть малейший шанс на победу? Все это нам предстоит узнать на собственном опыте.

Ребята из **Creative Assembly** дотошно воспроизводили и тактику, и боевые построения, характерные для тех времен и народов. К примеру, впечатляюще реализована знаме-

МИР TOTAL WAR



В 2000 году мир увидел Shogun: Total War – игру, непохожую ни на что, известное нам прежде. Мы перетаскивали по испещренной многочисленными провинциями карте Японских островов фишки, одним движением перенося огромные армии на сотни миль и решая судьбы целого народа; мы командовали сотнями и тысячами солдат на полях сражений, которые были так похожи на настоящие; мы наслаждались эпичностью и размахом, какого еще не было в жанре стратегий; мы использовали убийц и шпионов, растили опытных полководцев и мечтали о единой Японии под властью сегуна. Мы влюбились в эту игру. И ждали продолжения.
Medieval: Total War появилась в 2002 году. Технически и идеологически игра почти не изменилась со времен Shogun, однако в наших руках была уже судьба всей Европы, Северной Африки и части Азии. И размаху, и возможностей для стратегического маневра прибавилось. А каково было разнообразие юнитов и тактик!
Наконец, у нас появилась возможность играть за Русь и из пары княжеств, что расположены на отшибе Европы, создать настоящую Российскую Империю.
Чтобы ожидание следующей полноценной игры не было слишком тяжким, в 2003 году разработчики порадовали нас великолепным expansion pack'ом – Viking Invasion, перенесшим нас еще дальше во времени и подарившим не один час приятного, хоть и напряженного, времяпрепровождения.
Год 2004 – пришествие Rome: Total War. И этим все сказано.



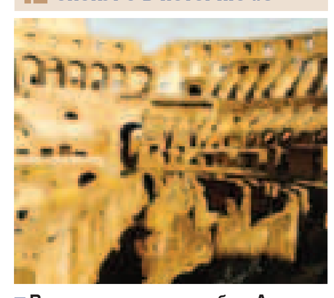
Теперь города придется брать по всем правилам военной науки, то есть тратя кучу времени и пуская в расход немалую часть армии

Хорошая собачка, хоро-ошая! Фу! А-а-а! Плохая собака! Отдай мою ногу!


Заря-яжай! Обратите внимание на траву и тени солдат


Римские фаланги в долине Гиза. Бедняга Хеопс! Должно быть волчком вертится в своем саркофаге

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ #3



Вторым императором был Август, правивший с 30 года до н.э. Тогда Рим достиг наибольшего могущества и славы. Власть Рима распространялась от Африки до Британии. Но внутренние распри ослабили Рим, а враги, почуяв слабость колосса, стали еще агрессивней. Закончилось это грустно: в 410 году король вестготов Аларих взял Рим, а в 476 вождь племени скиров Одоакр сверг последнего римского императора, звали которого, кстати, Ромул – так же, как и первого правителя Вечного города. Так закончилась история одной из могущественнейших в истории человечества империй – гордой и величественной Pax Romana.



нитая римская «черепаха». Это когда фаланга легионеров полностью закрывается щитами: те, кто по краям, держат их как обычно, а стоящие посередине поднимают свои прямоугольные щиты над головой – и фаланга, накрывшись этаким панцирем, без ощутимых потерь может маневрировать под градом стрел. Однако никакой панцирь не спасет римских воинов от «оружия возмездия» ненавистного Карфагена – боевых слонов, которые с неизменным успехом давят и босоногого варвара, и римского центуриона, да еще и несут на спине стрелков. Несколько таких монстров способны обратить в бегство целое войско! Но и тут смекалистые предки итальянцев нашли чем крыть карфагенский козырь: всем в Риме известно, что нет лучше средства против слона, чем свинья. Думаете, я шучу? Нисколько! Это – исторический факт, чья реализация в **Rome: Total War** дает неплохое представление об уровне исторической достоверности игры. Хотите рецепт, который выведет из строя нескольких боевых слонов противника? Записывайте. Свинья – одна штука, легионеры – две-три штуки, смола (или другая горючая жидкость) – по вкусу, факел – одна штука. Уже догадались? Правильно: поджигаем свинью и пускаем ее на слонов. Несчастное животное несется вперед и дико визжит, травмируя тонкую психику и чуткий слух гигантов. В результате слоны выходят из-под контроля и начинают давить всех, кого ни попадя. По большей части – своих. Жестоко, но эффективно.

Еще одна серьезно эволюционировавшая часть серии **Total War** – взятие городов. Прежде эта важнейшая часть любой войны была реализована в зачаточной стадии; смотрелась игрушечно и несолидно. Но в **Rome: Total War** все совсем по-другому. В распоряжении атакующих осадные башни, тараны, баллисты. Есть возможность даже сделать подкоп! Осажденные всеми способа-


Масштабы битв со времен Medieval: Total War нисколько не уменьшились, а вот красота их возросла настолько, что дух захватывает





ми скидывают прущих супостатов, применяя и такие жестокие меры, как кипящее масло. Но взятием стен дело не ограничится – бой перекинется на улицы города. Взять его, даже перевалив через стену, будет непросто – бой будет идти в буквальном смысле за каждую улицу, за каждый дом.

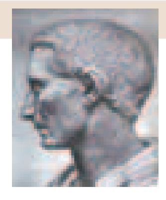
QUO VADIS?

Вот по полю колышущейся пшеницы стелются галопом скакуны, несущие всадников в развевающихся плащах. Вот римские легионеры, прикрывшись щитами, карабкаются по лестницам на стену, а забравшись, выхватывают мечи и начинают рубиться с яростно обороняющимися карфагенянами. Вот мы видим величайшие города древности во всем их великолепии: античное кружево пилонов и колоннад, грубоватая основательность варварских крепостей, титанические монолиты Египта. Детализации каждого солдата позавидовал бы шутер 5-7-летней давности, а таких солдат на поле боя тысячи! Благодаря этому античные битвы приобрели поистине эпический характер! Чего стоит только выглядывающий из-за титанической крепостной стены Колизей, на фоне которого сошлись в смертельном противоборстве две армии; или группа боевых слонов, расшвыривающих тяжеловооруженных воинов как щепки. Не даром разработчики все время подчеркивают «кинематографичность» игры!

CARTHAGINEM ESSE DELENDAM

Rome: Total War, как утверждают разработчики, придется по вкусу всем. Если им верить, игрок получит гораздо больше возможностей для маневра, а количество управляющих клавиш уменьшится на треть. Управлять происходящим на поле брани теперь можно с помощью одного лишь ручного грызуна. Основная компания займет по меньшей мере сто часов. Зная это, понимаешь, почему столько раз откладывался выход долгожданного шедевра: сначала говорили про этот год, потом про январь следующего, а теперь на вопрос о дате выхода разработчики и издатели лишь смущенно улыбаются и говорят: «Next year». Ну что ж, next year так next year. В любом случае, Carthaginem esse delendam – Карфаген должен быть разрушен, товарищи! И в следующем году я намерен вплотную этим заняться.

ГАЙ ЮЛИЙ



Главному герою Rome: Total War придется во многом повторить путь Гая Юлия Цезаря. Особо Цезарь прославился на почве покорения Галлии, где он задал жару тамошним варварам. Одной из основных причин успеха стала удивительная мобильность армии Цезаря: солдаты преодолевали по 25 миль в сутки! А это – добрых 40 километров! Причем не в шортиках и кроссовках Nike, а в полной боевой амуниции, с оружием и провиантом на горбу! Историки утверждают, что солдаты любили Цезаря. Оставим это утверждение на их совести. Позже Цезарь стал императором и поставил себе прижизненный памятник с надписью «Полубогу». Смерть от скромности нашему герою явно не грозила. И действительно, умер он не от скромности, а от огромного количества колото-резаных ножевых ранений, полученных прямо в Сенате. Не всем, похоже, понравился памятник.





WARS AND WARRIORS: JOANN OF ARC

ЖАННА И ЕЕ КОМАНДА



ЖАНР	RPG/RTS/TPS
ИЗДАТЕЛЬ	Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК	Enlight Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.enlight.com/joa
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2003 года

Текст: Михаил Панюшкин

Персонажи в компьютерных играх бывают разные. Но их объединяет одна единственная особенность – практически все они вымышленные. И, будь это безымянный морпех из DOOM или волшебник Owen из Betrayal at Krondor, в учебниках истории вы о них не прочитаете ни строчки. А все почему? Потому как в реальных событиях сложно встретить всякие там файрболлы, да и сюжеты, как правило, банальны до невозможности.

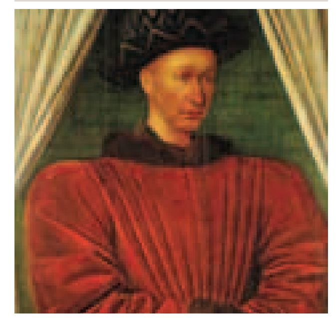
В **Joann Of Arc**, как нетрудно понять из названия, это правило никоим образом не соблюдается. Нам предстоит перевоплотиться в знаменитую Жанну Д'Арк, женщину-воина. И уже одно то, что игру создал широко известный *Тревор Чант* (Trevor Chant), говорит о том, что на нее стоит обратить внимание.
Тревор – личность в компьютерном мире неординарная. Идеи из него так и бьют фонтаном. Например, известность он приобрел благодаря экономическому симулятору **Capitalism**, вторым прогремевшим на весь мир его творением стал спорный **Seven Kingdoms**, а за ним последовал **Restaurant Empire**. Как мы видим, Тревора постоянно кидает из стороны в сторону – то в одном жанре шедевр сваяет, то в другом что-нибудь эдакое сотворит... По различным сведениям новое творение известного разработчика представляет собой совокупность action и 3D RTS, а по другим – типичное RPG. Надо разбираться.

БЫЛА ЛЬ СВЯТА ПРЕД БОГОМ И ЛЮДЬМИ КРЕСТЬЯНКА ЖАННА Д'АРК ИЗ ДОМ-РЕМИ?

Прежде всего, нам обещают возможность прожить самые интригующие годы жизни Иоанны из Арка. Большую часть игры мы будем скармливать столетней войне все новые и новые души, иными словами, убивать врагов. Причем, если вначале наша подопечная будет заниматься этим практически в одиночку, то впоследствии нам придется заняться крупномасштабным командованием. Разумеется, в самом начале Жанне придется немало постараться, дабы пробиться «в люди», ведь в те времена проклятый феминизм еще не завоевал столь ужасающей популярности, как в наше время, и неслыханным было само заявление о том, что какая-то женщина может даже подумать о том, чтобы повести мужчин на битву. Для начала ей придется доказать, что она достойна этого, исполняя одно за другим задания все возрастающей сложности. И лишь ближе к концу игры Жанна будет командовать целыми армиями и завоюет славу у простого люда.
По утверждению Тревора, игровые события будут наивозможнейшим образом аутентичны. В определенных ситуациях разработчикам пришлось пожертвовать исторической правдой во имя геймплея. Например, за свою военную карьеру Жанна далеко не все битвы завершила победой. Тем не менее, было бы нелогичным, да и несправедливым, заставлять игрока проигрывать бои лишь ради «великой сермяжной правды». С другой стороны, часть битв были ключевыми в нелегкой истории девы-воина. И если игрок их проигрывает, то в ткани истории могут проявиться прорехи, которые и нитью судьбы не зашьешь. Таким образом, разработчики стали перед нелегким выбором: историческая

«Господи Иисусе! Во имя тебя я делала это», – кричит она, когда языки пламени пожирают ее...

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ #1



1429 год. Столетняя война раздирает Францию. Обескровленная страна доживает последние дни. А на троне сидит тот, кто был рожден мужчиной по недоразумению, кто даже коронован-то не был по-настоящему. Карл Седьмой, Карл Слабый – так неприметного королька зовут за глаза. Британский лев топчет Французскую лилию, пожирает провинцию за провинцией. Где тот герой, что спасет тебя Франция? Прославленный своей жестокостью полководец и чернокнижник Жиль Де Ре? Молодой фаворит Денуа? Его святейшество Кошон? Все они бессильны перед ратями англичан.





Хрупкая Жанна может расправиться с целой армией!

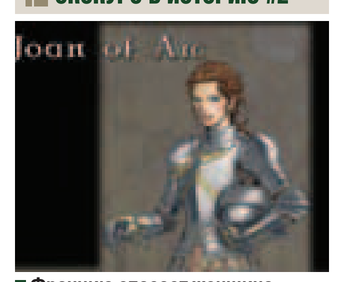


Под управлением игрока будет не только Жанна, другие персонажи и рядовые воины армии... Нам будет доступна даже тяжелая артиллерия!


Захват замков – это, пожалуй, самые трудные, но и самые интересные задания. Придется постараться!


Прорисовка персонажей и одежды не очень впечатляет

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ #2



Францию спасает женщина. Крестьянка Жанна Д'Арк из Дом-Реми. Она является во дворец, и король падает пред нею на колени. Ибо знамение, что являет она двору, удивительней Креста Господнего. Что это было за знамение, теперь никто не может знать... А дальше... Знамя рода Валуа – в руках соплячки из глуши! Поход Жанны спонсирует Жиль Де Ре, который влюбляется в нее. Она идет на Орлеан. Она бьется как зверь, и множество раз ее ранят. Но Жанна остается жива и здорова, и народ верит, что она неуязвима, что ее кожа тверда как сталь. Сотни городов падают к ногам Жанны. На копья взят Реймс! И на голову Карла наконец-то водружают корону.



правда или геймплей? И вышли из патовой ситуации наилучшим образом, сделав своим девизом простую фразу, «максимальное правдоподобие, но не в ущерб игровому процессу». Определенные «исторические битвы» можно проиграть, и ничего очень страшного в этом не будет, это просто существующая у игрока уникальная возможность изменить ход событий.

ГЛАВНОЕ – КРАСОТА?

По утверждениям Тревора, программисты **Enlight** перепробовали десятки трехмерных движков, но ни один не подошел под задачу. Часть из них отличалась излишней сложностью, часть – простецким видом. И поэтому для Жанны был написан полностью новый движок «второго поколения». Движок будет замечательно отображать землю и воду, позволяя тем самым подняться до вершин графического экстаза, проникнувшись мощными и красочными спецэффектами. Если судить по рекламным проспектам, то нас ожидает нечто невообразимое, ибо движок сочетает в себе все графические «вкусности», доступные популярным движкам, и хорошую гибкость, которая позволяет клепать интерьеры со скоростью света.

Внушает доверие прежде всего то, что карт всего восемь, такое малое количество можно сделать плохо только будучи закоренелым лентяем. На картах, разумеется, будут всевозможные крепости, отражающие озера и реалистичные леса. И все это при сме-


«Ты туда не ходи, а то секира на башка попадет – больно будет!»


Лепота!



няющихся погодных явлениях, так что не вздумайте удивляться дождю, или, скажем, снегу.

Хорошие вещи обещают нам и в области пользовательского интерфейса. Прежде всего, он будет стильный, то есть подогнанный под стандарты средневековья. Даже и не надейтесь увидеть в углу экрана огромную красную круглую кнопку с желтой неоновой надписью Exit. А с другой стороны, интерфейс будет простым, дабы даже трижды неопытный геймер мог после небольшой дозы мозгового стимулятора понять, что же здесь нужно нажимать, дабы произошло именно то, что нужно. По мнению разработчиков, самая лучшая политика в области интерфейса – никаких революций. И пусть нас осудят большевики, мы с ними согласны.

Под стать игре и музыка. Ее созданием руководил *Марк Дарел* (Marc Derell), который писал саундтрек к оригинальному фильму. Кроме того, нам обещают реалистичный звон мечей и прочего «кастрюльного» железа, что не может не радовать.

А ГДЕ ЖЕ ФИЧИ?

Существуют сотни игр, которые при всей своей внешней привлекательности и обилии приятных возможностей обречены на всю жизнь оставаться середнячками. А все из-за того, что нет в них оригинальности. Есть ли в Жанне некая изюминка, которая позволит стать хитом? Конечно, есть. А как же иначе,





Движок отлично справляется со своей задачей. Атмосферно!





это же вам nih caninus est, а Тревор Чант! Так вот, слушайте! Вы сможете не только вести свои армии в бой, попивая чаек в командном бункере, но и самостоятельно начистить англичанам морды. Да забудьте вы про свои **Dungeon Keeper** и «**Аллоды**»! Здесь все гораздо интереснее. Прежде всего, никакой отвратительной магии. А значит, все будет зависеть от ваших стратегических и тактических способностей. Кроме того, все это будет представлено в виде TPS, что при красоте графического движка выглядит весьма заманчивым... Вдобавок, Жанна Д'Арк со временем может выучить различные смертоносные комбинации ударов, благодаря которым враги сами упадут к ногам Белой Лилии Сент-Дени. А чтобы было нескучно воевать, нам представляют на выбор различные виды вооружения, начиная от жалких мечей и заканчивая внушительными алебардами и булавами. Обещают также множество «героев», таких, например, как *Жиль Де Ре*, *Граф Аленкон*, а также *Карл Седьмой* собственной персоной. Но присоединятся новые герои лишь по прохождении определенного количества сценариев. Под нашим командованием будут также всевозможные машины разрушения, с помощью которых можно будет «разносить в прах городские стены и вселять страх в сердца англичан».

А ПО СУТИ ДЕЛА?

Всего сценариев ожидается восемь (по числу карт). В каждом сценарии будут присутствовать некоторое количество необязательных заданий, которые позволят усилить собствен-



А у вас не возникают сомнения на тему удобства камеры?



Комбо-удары, опыт... Нас ждет Fighting + RPG?

ные позиции. Как утверждают разработчики, сложность заданий будет динамично нарастать, изменяясь в зависимости от мастерства играющего. Кроме Жанны (французской стороны) в игре есть возможность поиграть и за англичан. Вот тут-то любителям зла будет где порезвиться. Не пустить проклятую феминистку на Париж, утопить лилию в крови – вот это, я понимаю, дело. Вдобавок, планируется ввести линию наемников, которые, как ясно из названия, будут воевать за тех, кто платит больше. Но эта линия будет секретной и недоступной с самого начала.

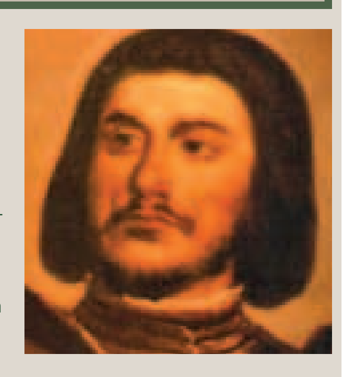
САМОЕ ГЛАВНОЕ РАЗОЧАРОВАНИЕ

Представляете, в игре не будет мультиплеера! Это невообразимо, неслыханно для RTS, но это так. Малодушные разработчики оправдываются тем, что, мол, это поломает всю идею игры. Причем, еще и говорят, что не будут в срочном порядке выпускать мультиплеер-патч... Будем надеяться, что ребята из **Enlight** срочно переменят свою точку зрения, в противном случае жить Жанне недолго.

ВОИН И ЖЕНЩИНА

Вот такая вот гремучая смесь «**Аллодов»**, **Blade of Darkness**, **Dungeon Keeper** и исторических фильмов. Дай бог, чтобы все это не оказалось очередным рекламным трюком, иначе будет крайне обидно. С нетерпением ждем и загодя копим денежки на апгрейд!

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ #3



Самое время закрепить успех, вышибить англичан прочь! «Идем на Париж, государь!» – молит Жанна. Но Карл не хочет воевать, он получил, что хотел. И Жанна остается одна. Та, что была раньше лилией на орифламме, теперь гонима. Ее предают все, кроме Жиля Де Ре. Он остается с ней до самой смерти. Скорой смерти. Жанну сжигают на костре как ведьму. «Господе Иисусе! Во имя тебя я делала это», – кричит она, когда языки пламени пожирают ее... Жиль собирает деньги, чтобы заплатить выкуп. Узнав, что это не поможет, он идет спасать Жанну, но не успевает. Через пару десятков лет на костре сжигают Жиля Де Ре. «Жанна... Жанна» – кричит он. Говорят, Жанна забрала его с собой – за минуту до того, как пламя охватывает лицо, губы полководца расплываются в улыбке...



Вода выглядит неплохо, зато с травой большие проблемы

BLACK & WHITE 2

БЫТЬ БОГОМ

ЖАНР	God-sim
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Soft Club
РАЗРАБОТЧИК	Lionhead Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.bwgame.com
ДАТА ВЫХОДА	Февраль 2004 года





Текст: Dalesman

Разработка таких крупномасштабных проектов как DOOM III, Republic: The Revolution, Half-Life 2 и Black & White – это целые эпохи в истории игровой индустрии. В ожидании публика, не понаслышке знакомая с предыдущими творениями их создателей, перелопачивает сотни превью, гигабайты разработческих .plan'ов, по сотне раз восторгается видеороликами и, в конце концов, окончательно убеждает себя в абсолютной безгрешности разрабатываемого мастерписа.

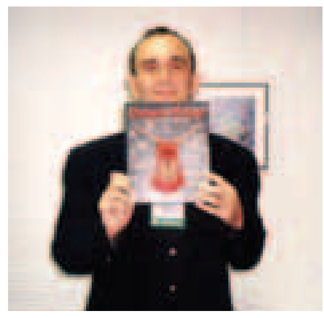
Но когда игра появляется в продаже, по стану самых горячих поклонников, как правило, прокатывается волна разочарования. За многие годы ожидания они узнают об игре почти все, тем самым невольно лишая себя радости первооткрывателя. Восторги по поводу широко разрекламированной революционной концепции утихают за пару лет до релиза, поэтому в глаза бросаются, в первую очередь, недостатки. Как раз такая ситуация и сложилась после выхода **Black & White**. Но обоснованны ли претензии разочаровавшихся? Скорее нет, чем да. Почему?

ЧЕРНО-БЕЛЫЙ ДЕБЮТ

Три с половиной года, которые ушли на создание **Black & White**, были потрачены не зря. Проект студии **Lionhead** подавлял, в первую очередь, своим размахом. Симулятор бога обладал воистину божественным движком, без труда справляясь с проработкой самых разнообразных объектов. Вдоволь налюбовавшись на пасторальные ландшафты и отпустив сотни воздушных поцелуев в адрес невероятно удобной камеры, игрок пробовал на зуб хваленый геймплей и... не переставал удивляться. Населявшие Эдем человечки были на редкость смешными и беспомощными существами. Садистские наклонности, дремлющие в каждом нормальном человеке, тут же давали о себе знать: несчастных давили камнями, поджигали, топили и скармливали зверю. Последний оказался едва ли не самой удачной находкой **Lionhead**. Умная животина с полуслова понимала что от нее требуется, стараясь во всем подражать хозяину. Скольких моральных уродов воспитали покупатели **Black & White** – не перечесть.

Но когда первоначальный шок, наконец, проходил, на свет вылазили не самые лицеприятные вещи. А именно – низкий уровень динамики и, как бы странно это не звучало, чувство собственной беспомощности. Отсутствие вооруженных сил растягивало процесс захвата окрестных деревень на долгое время. В ход шли самые идиотские средства: обкидывание жителей камнями и последующее лечение, воровство ресурсов и последующее их возвращение. Вручную перетащить под свою юрисдикцию всех двуногих сволочей не позволял удобный во всех остальных отношениях интерфейс (схватить можно было только один объект). Боевые заклинания дороги и неудобны в применении. Твердолобые крестьяне неспособны самостоятельно построить не то, что амбар, но даже семью. Прибавьте к этому необходимость организовывать пейзанам поставки зерна и древесины для починки зданий, а также беспрецедентно громоздкую систему строительства, и умножьте все это на число захваченных деревень. Полученное таким образом астрономическое чис-

АНАТОЛОГИЯ BLACK&WHITE



Согласно замыслу Питера Молине история B&W будет насчитывать пять частей. Механика геймплея каждой новой части будет разительно отличаться от предшественников. Например, в B&W4 нам придется убеждать людей в собственной божественности, а не переманивать их на свою сторону. В B&W5 боги перестанут быть богами в привычном понимании этого слова. Что это значит? А бог его знает.



Садистские наклонности, дремлющие в каждом нормальном человеке, тут же давали о себе знать



Сражения в городах дадут фору даже Rome: Total War



Размеры поселений выросли в несколько раз. Управлять таким хозяйством вручную, как было в первой части, просто немыслимо



Прикомандированное к армии Существо избавляет от необходимости организовывать долговременную осаду



Человеческая жизнь в Black & White 2 ценится куда ниже. Ура!

МНЕНИЕ ПРЕССЫ

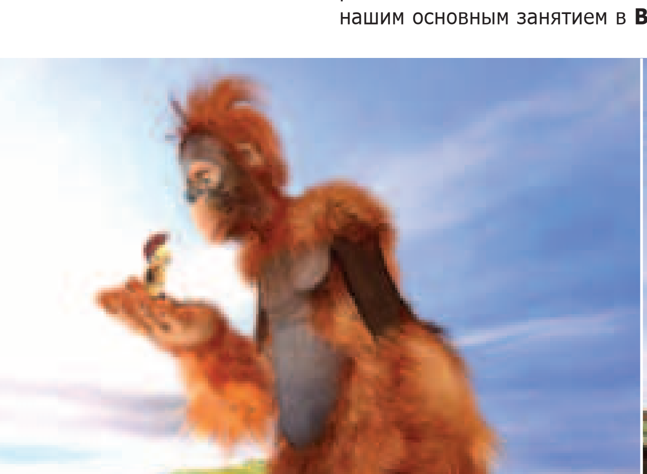
Ставшая притчей во языцех противоречивость первой части поставила журналистов в сложное положение. С одной стороны, игра не оправдала всех возложенных на нее надежд, с другой – ничего подобного еще не было. Дабы поставить точку в этом вопросе и понять, чего же ждать от Black & White 2, стоит привести пару наиболее удачных цитат. Так, Jeremiah Teague с Beta-World, отмечает: «Black & White – самая комплексная и глубокая игра из всех, которые я когда-либо видел. Постичь всю глубину ее геймплея не легче, чем понять, почему женщины носят туфли на высоких каблуках». Еще точнее высказался автор из испанского журнала Micromania. Оставим это без перевода: «Is this THE perfect game? Maybe not, but it's A perfect game at least». Что ж, если в этот раз девелоперы оправдают наши надежды, то, возможно, мы получим ту самую «THE perfect game»…



ло будет прямо пропорционально количеству потерянных нервных клеток.

TOTAL WAR

К счастью, несмотря на высокие баллы, выставленные **Black & White**, в Lionhead не разучились замечать свои промахи. В одном из интервью Питер Молине, отвечая на недоуменный вопрос, с каких это пор гении лепят сиквелы, высказался в том духе, что работа над ошибками ничуть не менее плодотворна. Игра и вправду изменилась. Потомки наивных жителей Эдема времен первой части сменило новое поколение верующих – экстремистско-настроенные ортодоксы, насаждающие свою религию огнем и мечом. Именно это и станет нашим основным занятием в **Black&White 2.** Масштабность сражений сравнима с **Rome: Total War**: на поле брани могут сойтись тысячи бойцов. Управлять такими армадами совсем не сложно. Директивы отдаются при помощи специальных флажков. Пометив город, вы дадите сигнал к штурму, установку флага на вершине холма солдаты истолкуют как приказ удерживать данную высоту, а закрепление стяга на Существе превратит последнего в генерала. Выдрессированная зверюшка может более-менее успешно выполнять второстепенные боевые задачи, давая нам возможность заняться в это время проблемами посерьезнее. Неоценимую помощь Существо может оказать при штурме городов: обычные люди смогут захватить хорошо обустроенное поселение только ценой боль-



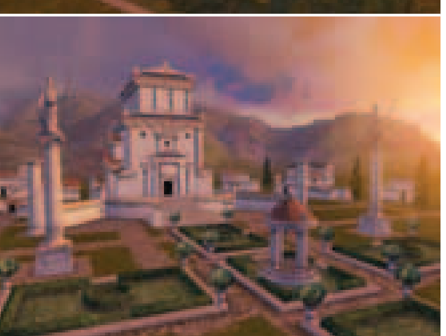
В зависимости от ваших действий существо может быть таким…



…или таким







ших потерь. Откормленная животина способна снести любое укрепление и проломить стену, открывая проход армии.

БЛИЖЕ К МАССАМ

Населенные пункты тоже преобразились до неузнаваемости. Мирные деревушки опоясали высоченные крепостные стены и выросли в размерах. Население уже не так беспомощно, как прежде, а значит опека над каждым жителем в отдельности уже не является задачей бога – пейзане, наконец-то, научились заботиться о себе. В задачи бога входит лишь раздача самых важных директив.

Строительство никуда не делось, но разработчики решили реализовать в B&W2 классический RTS-интерфейс: открываете соответствующее окно, выбираете нужное сооружение и указываете место постройки. В списке зданий появились до боли знакомые казармы и кузницы (позволяющие «апгрейдить» вооруженные силы), не внушающие доверия таверны и парки, а также школы и церкви. Переход населения Эдема на новую ступень эволюции обусловил введение в игру еще одного ресурсы – железной руды. В кузницах ее переплавляют в металл и изготавливают оружие, необходимое для экипировки армии.

ТАМАГОЧИ-ЗАВХОЗ

Воспитание Существа обставлено на новом уровне. Отныне вам больше не придется часами втолковывать своему питомцу прописные истины – процесс обучения значительно ускo-

ЛЬВИНОГОЛОВЫЙ КОЛОСС

Дабы осознать все величие первой Black&White, приведем немного статистических данных: в B&W около 10 000 тысяч объектов, обладающих физической моделью и озвучкой. Программисты написали порядка 1,5 млн. строк кода. Игра разрабатывалась четыре года. Посчитать, сколько раз переносился релиз Black & White не могут, наверно, даже создатели. За время разработки «официальный летописец» Стив Джексон настрочил 41 «записку на дисплее». Порядка 70 ведущих онлайн- и оффлайн-изданий (второстепенные не учитывали) оценили первую часть в 9-10 баллов. Судя по всему, B&W2 превзойдет своего прародителя по всем параметрам как минимум вдвое...











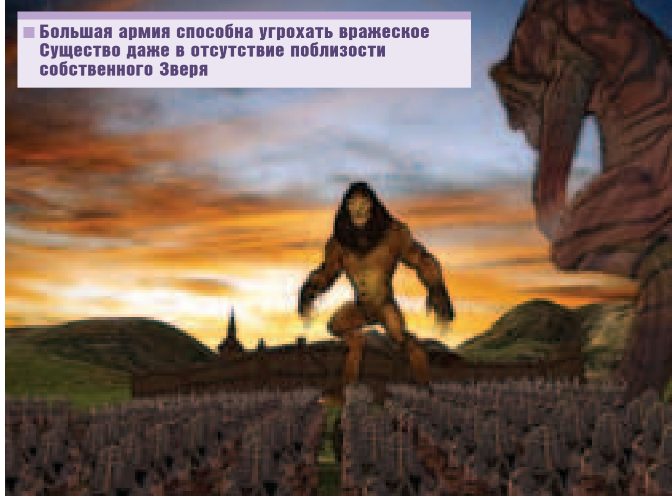
рен и упрощен. По словам создателей, для успешного усвоения «материала» достаточно одного-двух уроков. Теперь можно посмотреть, за какое конкретно действие мы будем его наказывать или, наоборот, поощрять. Отрадно, ведь раньше не всегда удавалось вовремя отследить все действия гиперактивного Существа.

EYE-CANDIES

Реализовать все это на прежнем движке невозможно, поэтому программистам пришлось изрядно попотеть. Изумительная травка колышется на ветру, сминаясь под ногами постепенно протаптывающих тропинки человечков и со временем вырастая вновь. Объемные облака исторгают мириады снежинок. Десятки тысяч интерактивных объектов, присутствующих в кадре, донельзя правдоподобная вода, динамическая смена погоды и времен года – с такими замашками можно поставить на колени любую из современных видеокарт.

ЗА КАДРОМ

На то, чтобы рассказать о Black & White 2 все, что мы хотим, не хватит и всего журнала. За кадром остается множество интересных вещей: улучшенный AI, эпические заклинания, доведенная почти до совершенства физическая модель и возможность самолично определять облик зверюшки, среди которых, кстати, значится даже кенгуру. О Black & White 2 можно говорить часами и не сказать почти ничего. В этом, пожалуй, и состоит ее основное достоинство. С нетерпением ждем появления игры!



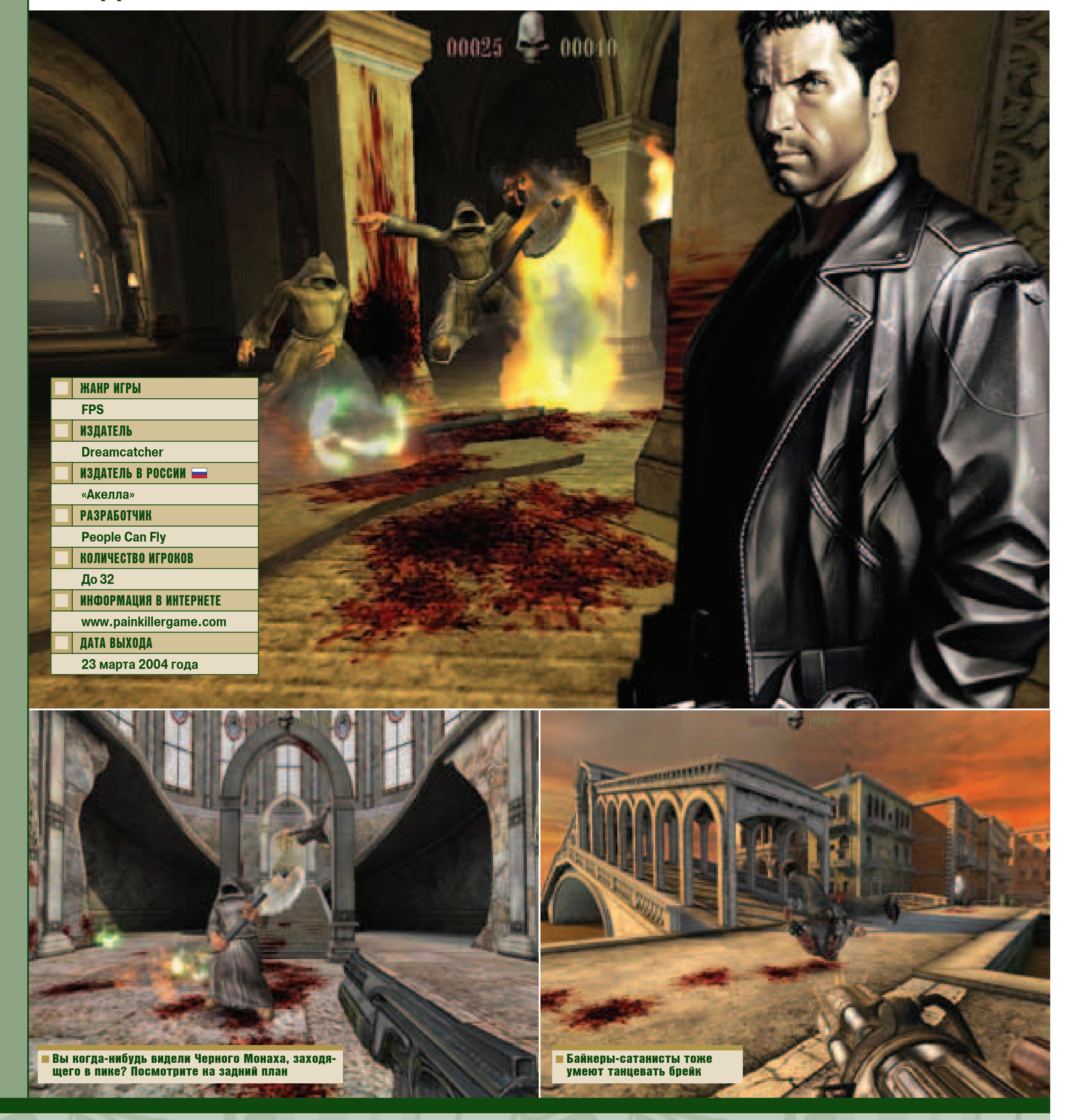
Большая армия способна угрохать вражеское Существо даже в отсутствие поблизости собственного Зверя




Жаркое лето
1943
Перевод с польского
Александр Минаев
© 2003 "Руссобит Паблишинг" Все права защищены .© 2003 MIRAGE Interactive. All raght reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг».
Изготовлено в России. г. Сергиев Посад , Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russobit-m.ru; Адрес в интернете: www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90;
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

PAINKILLER: КРЕЩЕННЫЙ КРОВЬЮ

КОГДА ПОМРЕШЬ



ЖАНР ИГРЫ	FPS
ИЗДАТЕЛЬ	Dreamcatcher
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК	People Can Fly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.painkillergame.com
ДАТА ВЫХОДА	23 марта 2004 года

Вы когда-нибудь видели Черного Монаха, заходящего в пике? Посмотрите на задний план

Байкеры-сатанисты тоже умеют танцевать брейк

Текст: Иван Закалинский

К черту элементы скрытного прохождения темных уровней! К дьяволу дуэль игрока с компьютерным интеллектом! Мы хотим Большую Пушку, кучу врагов навстречу и непередаваемое ощущение собственной крутости после очередной отбитой атаки монстров. Нам мало Serious Sam с его рудиментарной графикой, плохеньким звуком и ворохом недочетов (дяденька Сэм, не надо меня убивать, я всегда тебя любил, но давай взглянем правде в глаза?). Мы хотим МЯСА, красивой графики и мощной музыки, заставляющей наших соседей переезжать в Сибирь в качестве единственного средства звукоизоляции. Мы хотим атмосферы мрачного веселья, до краев наполнявшей Doom и Quake. И мы все это получим! От расплаты не уйдет никто.

Вы когда-нибудь слышали о польском разработчике **People Can Fly**? Это имя вдосталь погремит у вас в ушах, поверьте мне на слово. У них нет за плечами громогласных проектов, на которые молится вся игровая индустрия, нет тысячи фанатских сайтов, подолгу обсасывающих каждое их слово, оброненное на очередном форуме. Но у них есть проект, по качеству способный тягаться с самыми долгожданными хитами ближайшего года. И называется он **Painkiller**.

СМЕРТЬ ЕСТЬ СОН

Итак, «Болеутолитель», в дословном переводе – убийца боли. По сути, это профессия главного героя, начинающего свой игровой путь с собственной смерти: в чудовищной катастрофе погибает он сам и его жена. И если супруга после кончины направилась прямиком в Рай, главный герой надолго застревает в Чистилище, где вынужден зарабатывать дорогу к своей жене кровью убитых адских тварей. Как обычно в сюжетах такого рода, где-то вдалеке намечается война сил зла с добром и полный Армагеддон. Но это все частности, на которые герою, по большому счету, наплевать: у него своя выгода от всего происходящего.

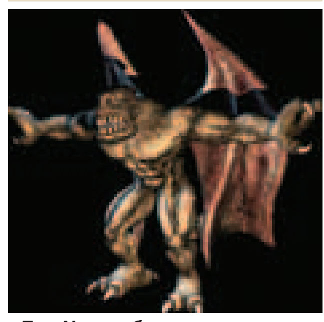
ЭКСКУРСИЯ ПО ПРЕИСПОДНИЕ

Сделайте лицо побеспощаднней, начинайте сверкать глазами из-под черных бровей и отправляйтесь на кровавую экскурсию по таким занятным локациям как тюрьма, железнодорожная станция, сумасшедший дом, темный-темный лес и заброшенное здание оперы (призрак оперы там будет явно самым безобидным из жмуриков). В каждой из этих локаций (общим числом 24) темные силы свили свои гнезда, которые вам предстоит с удовольствием разорить. Ну, а каждые пять уровней встречайте любимую еще по **Serious Sam** забаву: громадного босса высотой в четырехэтажный дом, с кучей помощников, мощным оружием и пуленепробиваемой шкурой!

ВОТ ТАК МЫ УМИРАЕМ

Что мы видели в экшенах раньше? Две-три предсмертных конвульсии врагов, а затем доске подобное падение на пол. В **Painkellier** же перед нами, по сути, бесконечное количество анимаций смерти. Вот врага откинуло взрывом ракеты на стену, ударило головой об угол и бросило на пол. А вот длинная очередь из многоствольного пулемета опрокинула трепыхающегося монстра

KILL`EM ALL



■ Про AI разработчики говорят честно. Они не обещают монстров, способных состязаться по уровню интеллектуального развития с выпускниками Оксфорда. Да, враги смогут грамотно брать игрока числом. Да, они будут лучше анализировать возможные обходные пути к нежной спинке главного героя. Но при всем при этом они будут оставаться тупыми_монстрами, прущими на тебя бесконечной толпой. Потому что так веселей, так чувство полного превосходства взмывает до небес. Почувствуй себя профессиональным убийцей беспозвоночных тварей!



Хотим Большую Пушку, кучу врагов и непередаваемое ощущение собственной крутости!



■ Вот ему точно палец в рот не клади

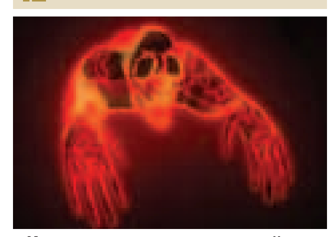


■ Пузо и коса – все по уставу. Судя по всему, самое слабое место этих гадов – пупок


И откуда в таком маленьком теле столько крови...


Этот зеленый полутруп только кажется непобедимым

АТМОСФЕРНО


Колонки изрыгают «тяжелый металл», на вас несутся орды кошмарных тварей, чтобы через секунду разлететься в разные стороны от выстрела вашей ракеты, обильно орошая готическую архитектуру уровней красной жидкостью. Игрок полностью погружается в этот мрачный и притягательный мир, забывая где проходит грань между реальностью и вымыслом разработчиков. Перекиньте через плечо многоствольник, наденьте медальон с охранной пентаграммой и приготовьтесь вступить в очередное логово адских тварей: демон внутри вас ждет очередной порции душ.



на перила балкона, через которые он картинно перегнулся и, размахивая руками, улетел вниз. И вы еще не видели, что бывает, если выстрелить гранатой в группу врагов!

ИХ ВНУТРЕННОСТИ БУДУТ ВЫСТИЛАТЬ НАШУ ДОРОГУ

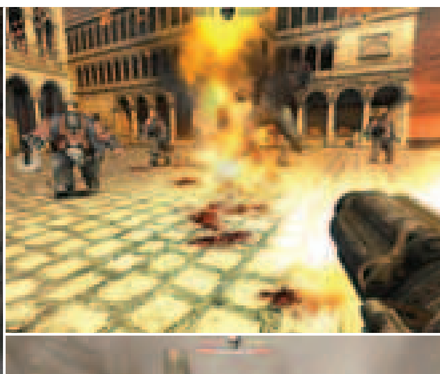
А чтобы вы окончательно поняли, куда попали, разработчики создали уникальных монстров, явно вышедших из ночных кошмаров обкуренных смесью марихуаны и нашатырного спирта завсегдатаев неформальных тусовок. Как вам черные монахи в мокасинах, размахивающие здоровенными топорами? А безногие служители культа, лицо которых закрыто маской, а безразмерное пузо выставлено напоказ всем желающим? Но самый хит – это разные варианты скрещивания адских тварей и людей-неформалов. Анархисты, лицо которых заключено в устрашающую железную маску с огромными челюстями, одетые в кожаные жилетки байкеры, вооруженные пивным брюхом и автоматом Томпсона, черепоголовые широкогрудые великаны с дробовиками, в случае нужды прикрывающиеся от ваших пуль вышеупомянутыми байкерами – как вам такой набор? И все это в сатанистских наколках, шипах, яз-

Но самый хит – это разные варианты скрещивания адских тварей и людей-неформалов


Монстрам тоже нужен отдых. И мы здесь









вах и следах пыток – детализация проработки моделей монстров просто поражает.

БОЛЕУТОЛЯЮЩИЕ СРЕДСТВА

Подстать монстрам и способы их уничтожения. Тут разработчики следуют золотому правилу: лучше меньше, да лучше. Зачем игроку 20 стволов, если на деле он пользуется лишь двумя? Лучше дадим ему 5, но с различными режимами огня, которые он будет постоянно использовать. И когда People Can Fly говорят «с различными режимами огня», они вкладывают в эту фразу максимум смысла. На что мы могли надеяться в предыдущих играх? Максимум на подствольный гранатомет у автомата или на ракетницу, в альтернативном режиме огня стреляющую гранатами. Но создатели **Painkiller** решили пойти дальше, держа во внимании принцип «комбо» из **Quakeworld**. Объясняю для несведующих, «комбо» – это когда вы, например, подкидываете врага в воздух из ракетницы и добиваете в воздухе электрическим разрядом. Так вот в новой игре переключать оружие не обязательно: каждый ствол содержит два модуля, совместное использование которых приводит к максимальному ущербу противнику.

У нас есть миниган, спаренный с ракетницей. Прекрасно! Запускаем врага в полет ракетой под ноги и добиваем из пулемета, в таком режиме стрельбы приобретающего четырехкратный бонус к наносимым повреждениям. Или кидаем на пол гранату, по которой затем выпускаем очередь из пистолета-пулемета. Гарантирована зачистка всего живого в радиусе пары метров. Есть, правда, в игре один вид оружия, который и сам по себе способен завалить врага с первого выстрела: коломет. Нажатие на курок – и монстра протыкает насквозь, с чудовищной силой отшвыривая на другой конец уровня. Стоит посмотреть.

ХОРОШЕЙ ИГРЕ – ХОРОШИЙ ДВИЖОК

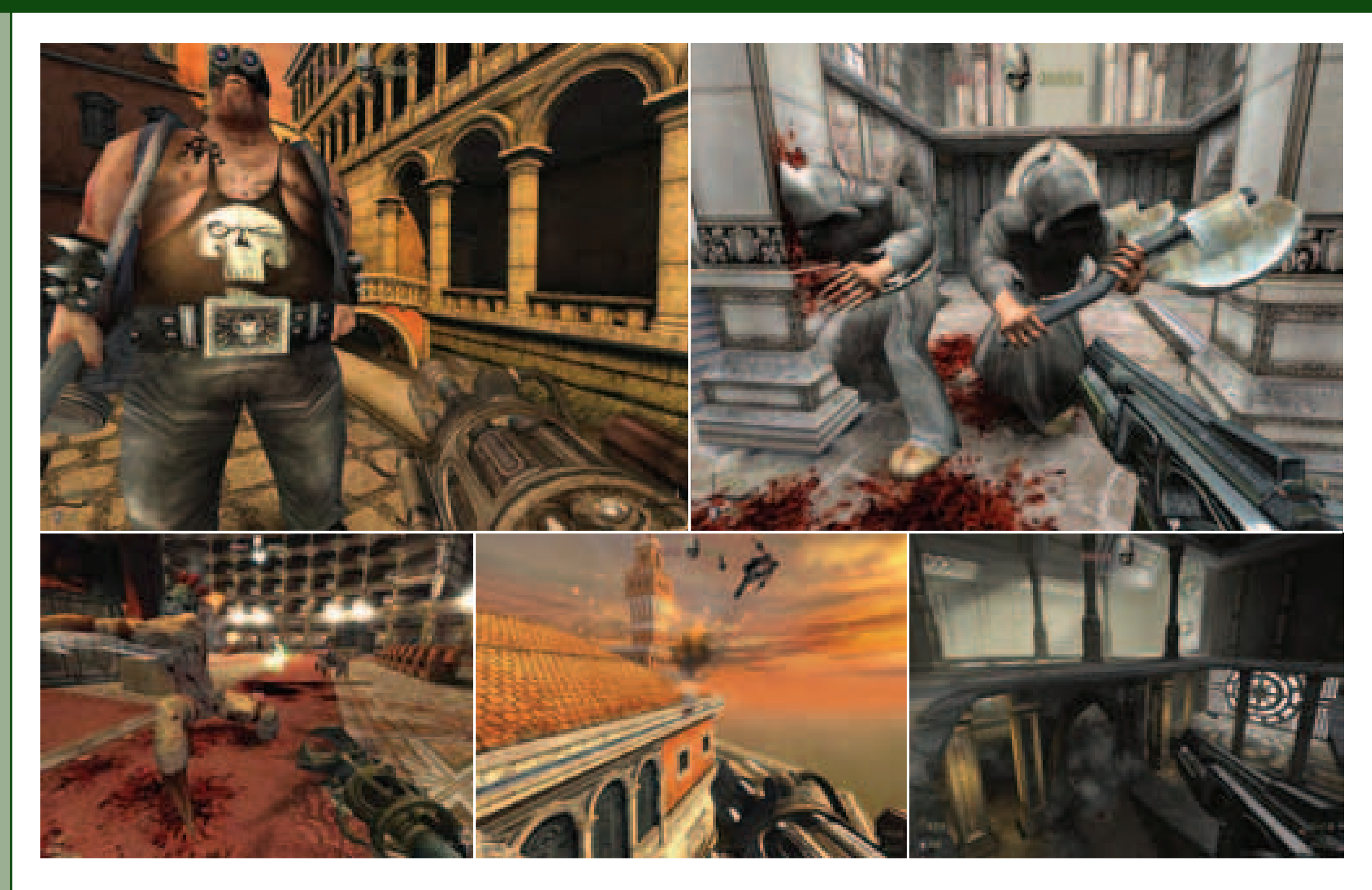
Согласитесь, все вышеперечисленное уже само по себе вызывает неудержимое слюноотделение и желание потрогать игру за мягкие части тела. Но не одними особенностями игры по праву хвастают разработчики: молодая команда сумела создать потрясающий графический движок для своей игры. Неве-





После такого никакой Doom III нам не страшен





О МОНСТРАХ



...А самые крутые монстры этой игры рождаются в воспаленном мозгу нашего главного моделлера. Я даже знать не хочу, что с ним делали в детстве.

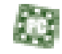
роятная детализация, четкие текстуры, куча полигонов в кадре, все самые современные технологии – и отменная производительность. Запуская у себя на компьютере неоптимизированную бету игры я ждал худшего. И я ошибался. Для такого уровня графики, такой потрясающей архитектуры и *такого* количества монстров и интерактивных объектов **Painkiller** бегает замечательно.

А вы знаете, под какую музыку лучше всего крошить орды врагов в игре с мрачной готической атмосферой? Конечно под беспощадный, мощный металл! Агрессивной игре агрессивную музыку – превосходный принцип. Стремительные гитарные рифы, ритмичная партия на барабанах, сильнейшие басы – такого замечательного музыкального сопровождения игры я давно не слышал. Разработчики молодцы!

УТОЛИ БОЛЬ БЛИЖНЕГО СВОЕГО

А вот насчет многопользовательского режима **Painkiller** волноваться уж точно не стоит. Тут есть как обычные, так и оригинальные, хотя раньше и встречавшиеся в многопользовательских проектах. К примеру есть интересный режим: People Can Fly (Люди могут летать). Каждому игроку дается по ракетнице с одним условием: повреждения она наносит только при стрельбе по летящей цели. Так что перед тем, как убить врага, надо будет исхитриться и подкинуть его в воздух метким выстрелом. Этот и другие режимы многопользовательской игры – хороший способ продлить впечатление от первоклассного проекта.

А именно таким **Painkiller,** судя по всему, и будет.







мощь заклятий + военное искусство

Магия Войны

Тень Повелителя

Особенности игры:

- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполняя определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".

Товар сертифицирован

По вопросам оптовых закупок обращаться
по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru



cafemax
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

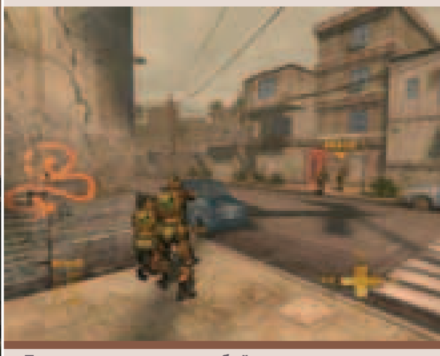


TARGEM
GAMES

Бука


Текст: Андрей Александров


При столь продуманной обороне шансов подойти к группе незамеченным практически нет


Прикрывая друг друга, бойцы пересекают улицу. Слаженность действий очень важна

FULL SPECTRUM WARRIOR

НОЧНОЙ КОШМАР ТОМА КЛЕНСИ

ЖАНР	
Тактический экшен	
ИЗДАТЕЛЬ	
THQ	
РАЗРАБОТЧИК	
Pandemic Studios	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
До двух	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.fullspectrumwarrior.com	
ДАТА ВЫХОДА	
2004 год	



Вы очень сильно ошибаетесь, если думаете, что люди в погонах не играют в военные игры. Играют, да так, что треск стоит! Сам лично видел, как военный летчик с «налетом» в несколько сотен часов азартно гонялся за Bf-109 на скромном И-16. Дело было в «Ил-2 Штурмовик». Не отстают и его наземные и даже подводные коллеги. На радость танкистам есть замечательная игра Steel Beasts, пехота довольствуется россыпью тактических экшенов, а подводники осваивают виртуальные моря и океаны посредством Sub Command.

Впрочем, играть в «игрушки» военным приходится и на работе. Крупнейшие армии мира используют компьютерные технологии для подготовки личного состава. К примеру, **Full Spectrum Warrior** создается компанией **Panademic Studios** на базе разработанного ею симулятора для тренировки пехоты армии США. Игра обещает стать *настолько реалистичной*, что гордо щеголяющим приставкой **Tom Clancy** нынешним корифеям жанра, скорее всего, не останется ничего, кроме как собрать свои пожитки и отправиться лепить куличи в ближайшей песочнице. Не верите? Тогда читайте, читайте дальше.

В ГОСТЯХ У ТАДЖИКОВ

Начать же повествование придется с самой нереалистичной части игры – с сюжета. Итак, на дворе две тысячи какой-то год. По улицам разъезжают Т-80, а солдаты разгуливают с Калашниковыми. И все это потому, что в Таджикистане к власти пришла ультраправая фундаменталистическая организация «Аль Афад», которая начала терроризировать народ с помощью всех доступных средств. Подобный расклад, разумеется, не понравился США, так что у американских военных появилась новая работа. Заручившись поддержкой ООН, они отправляются освобождать угнетенный таджикский народ. В **FSW** нам предстоит занять пост сержанта, командующего отделением легкой пехоты. Данный род войск интересен тем, что практически не имеет тяжелой техники вроде танков или бронетранспортеров. В армии США достаточно много подразделений легкой пехоты, но в **FSW** мы будем выступать в роли Рейнджеров – именно они консультировали проект и с них делались модели и анимация.

Практически все миссии в игре будут проходить в самых интересных и опасных условиях для боевых действий – городских. В нашем подчинении окажется восемь солдат, поде-

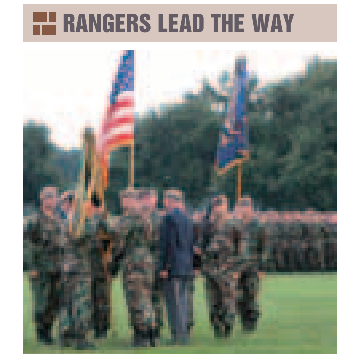




ленных на две группы – «Альфа» и «Браво», на управлении которыми и строится игра. В **FSW** включен мощный командный интерфейс, позволяющий детально контролировать действия подразделения. Управлять можно практически всем, вплоть до определения сектора обстрела для каждого конкретного бойца. При этом разработчики обещают сделать командный интерфейс максимально интуитивным и простым. Никаких мелкомасштабных тактических карт и многоуровневых меню – а только свободно парящая над просторами игропространства камера, которую можно перемещать в любую точку карты или «цеплять» за одного из своих подчиненных. Именно с этого вида и будут отдаваться приказы подчиненным, что позволит игроку лучше «чувствовать» сложившуюся ситуацию и принимать адекватные решения. Созерцательные возможности игрока существенно ограничены аналогом «тумана войны», скрывающим места, куда не направлен взгляд ни одного из бойцов. Если вам ну очень уж захочется узнать все интимные подробности происходящего во-о-он на той полянке, то придется направить туда одного из своих подчиненных, который все разнюхает, разведает, расскажет и покажет. Непосредственного участия в рейде на поляну игрок принять не сможет даже если очень захочется – возможности напрямую управлять одним из подчиненных в **FSW** не предусмотрено. Решение, кстати, вполне разумное. Ведь в том же самом **Ghost Recon** нередки случаи, когда чересчур увлекшись отстрелом противников, игрок забывал отдать приказы своим подчиненным. Весьма мощным обещает быть и искусственный интеллект, причем как у подчиненных, так и у противников. Первые будут обучены и ряду самостоятельных действий. Например, в случае попадания под обстрел они мигом найдут себе укрытие. Словивший пулю в ногу подчиненный начнет прихрамывать, тормозя всю группу. Кроме того, если ранение окажется серьезным, то боец может запаниковать. Придется вызывать медиков, которые взвалят бедолагу на носилки и, под прикрытием однополчан, эвакуируют его к месту посадки медицинского вертолета. Искусственный интеллект боевиков окажется несколько хуже, чем у наших подчиненных – ведь в реальной жизни большинство партизанских воинских формирований подготовлены слабее, чем подразделения регулярной армии. Впрочем, заставить игрока понервничать скорее всего удастся – ведь в основу их AI положены те же принципы, по которым действуют наши подчиненные.

Участия в рейде игрок принять не сможет – возможности напрямую управлять подчиненными в FSW нет

RANGERS LEAD THE WAY



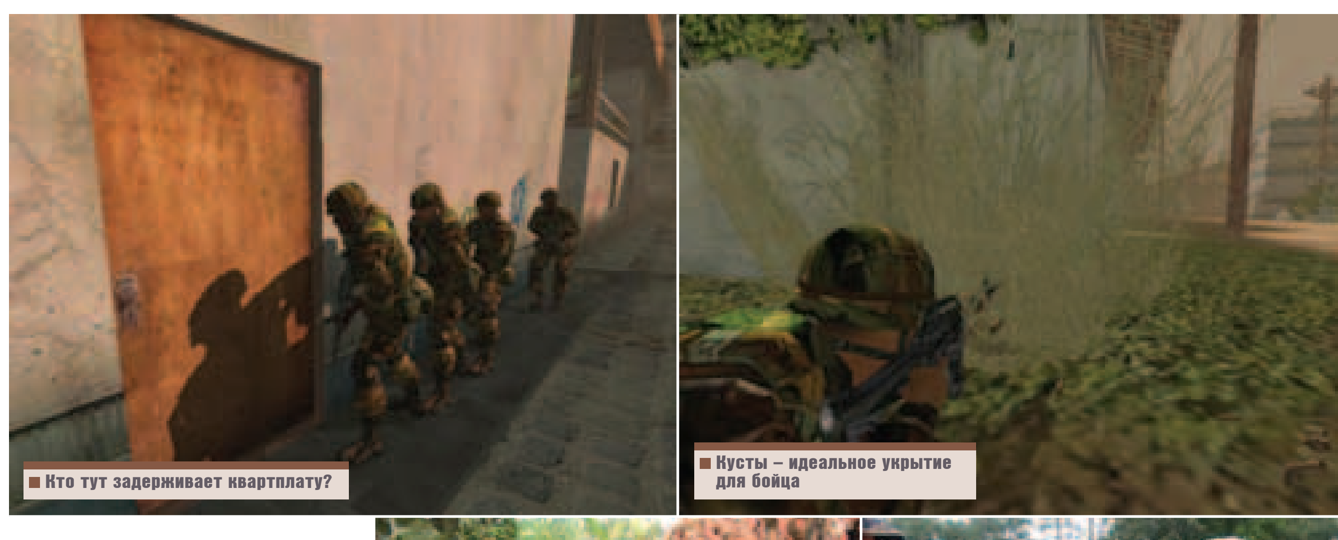
История Рейнджеров ведет свое начало со Второй мировой войны. В 1942 году, когда американское командование приняло решение о начале активных боевых действий в Европе, неожиданно выяснилось, что в армии США не существует подразделений, обладающих навыками десантирования с моря. На морскую пехоту в те времена возлагались другие функции – охрана кораблей и портов. Поэтому в США приступили к созданию подразделений, обученных навыкам морского десанта. Свое имя они получили в честь отрядов Роберта Роджерса времен Семилетней войны (1754-1761). Всего было создано шесть батальонов, которые приняли участие в операциях США, в том числе в легендарной высадке в Нормандии. Кроме этого, по образу и подобию Рейнджеров в 1943 году было создано еще одно подразделение – «Мародеры Меррила». Именно оно стало базой для 75-го рейнджерского полка, существующего по сей день. На протяжении второй половины XX века Рейнджеры активно участвовали практически во всех операциях США. Сегодня 75-й рейнджерский полк входит в состав Армейского командования спецоперациями. На Рейнджеров возлагаются разведка, организация засад, ведение контактного боя, воздушно-десантные операции и непродолжительная оборона.



Бойцы затаились в засаде. Осталось дождаться появления неосторожных террористов



Подчиненные прижались к стенам зданий и явно готовятся начать наступление


■ Кто тут задерживает квартплату?

■ Кусты – идеальное укрытие для бойца





ИГРЫ ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ

■ **Компьютерные технологии используются для подготовки личного состава многих родов войск. Например, начинающий летчик пройдет весьма долгий курс тренировок на тренажере. Этот тренажер состоит из очень сложного и реалистичного авиасимулятора, который совмещен с функциональной копией кокпита самолета. Использование компьютера на раннем этапе подготовки позволяет летчику освоить базовые навыки управления самолетом не подвергая себя излишнему риску.**



БОРЦЫ ЗА СВОБОДУ

Еще один интересный момент **FSW** – ролевой элемент. Игрок сам участвует в формировании своего отряда, выбирая из двух с лишним десятков кандидатур. Каждый подчиненный в **FSW** является не просто безликой кучкой управляемых AI полигонов, а индивидуальностью с собственным голосом и биографией. Даже характерами разные бойцы не похожи друг на друга. В процессе игры характеристики подчиненных будут меняться, и игрок сможет собственными глазами наблюдать за тем, как «зеленый» новобранец со временем превратится в бесстрашного профессионала. Причем это не просто красивые слова – солдаты-новички в **FSW** действительно пугливее, чем их более опытные коллеги. А вот список доступного оружия пока впечатляет не так сильно, как ролевая составляющая. Конечно, от игры с подобным уровнем реализма не следует ожидать умопомрачительного арсенала, какой был в **Rainbow Six 3: Raven Shield**. Но заявленные на данный момент шесть видов оружия на две стороны – это очень мало. Американской армии придется перебиваться штурмовой винтовкой *M4*, пулеметом *M249* и подствольным гранатометом *M203*. Их противники возьмут на вооружение автомат *АК-47*, весьма редкий в компьютерных играх пулемет *НСВ «Утес»* и гранатомет *РПГ-7*. А теперь самая трагическая новость. Готовьте венки и пишите прощальные речи. Ибо по снайперам, скорее всего, придется заказы-






Модели бойцов почти один в один походят на настоящих Рейнджеров



вать панихиду. Дело в том, что в отличие от подразделений Российской армии, где каждому отделению по штату полагается один «рыцарь оптического прицела», в армии США снайперы выделены в отдельную «касту». Так что, не завезут снайперов, скорее всего. По крайней мере – в подчинение игроку. Впрочем, вместе с нами на поле брани выйдут и управляемые компьютером боевые единицы. Вертолеты поддержки точно будут. Может, и снайперские двойки подтянутся, а?

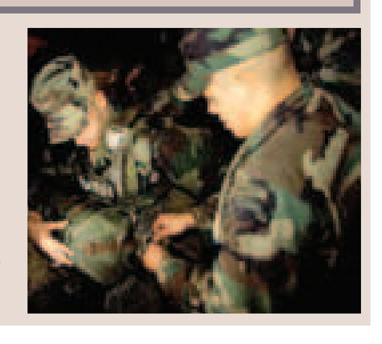
РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Финалом любой военной операции является ее детальный разбор и подведение итогов. Вот и у нас настало время сделать нечто подобное. В целом, **FSW** выглядит перспективно – чего стоит хотя бы внушительный список наград, которые игра получила на **E3**. Разработчики обещают соединить высокий уровень реализма с простотой в освоении и управлении. Для ярых поклонников обещается многопользовательский режим, в котором два игрока смогут совместно проходить кампанию. Единственное, что настораживает – это мультиплатформенность игры. **FSW** выйдет первым делом на **Xbox** и только потом – на **PC**. Вполне вероятно появление недостатков, свойственных портам с консолей. Например, пострадать может управление, как это было в недавнем **Metal Gear Solid 2**. А вот аркадности в **FSW** не будет точно – жанр и поддержка американской армии обязывают.



АРМЕЙСКОЕ НАСЛЕДСТВО

Игроку будет доступно множество тактических приемов, используемых бойцами настоящих армий. Например, в случае перемещения по улице, группа не ломанется прямо по проезжей части, а «прижмется» к стене или забору и начнет движение в необходимом направлении. При этом подчиненные будут выглядеть как единый организм: действия бойцов синхронны, оружие первого направлено по направлению движения, второй и третий номера держат противоположную сторону улицы, четвертый же прикрывает тыл. Подобное распределение обязанностей позволяет контролировать практически всю улицу.









Текст: Федор Левченков

■ Разработчики пытались упростить интерфейс, но кнопок меньше не стало

■ Охраняйте вашу территорию замками – это всех раздражает

ЖАНР	RTS
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Soft Club
РАЗРАБОТЧИК	Impressions Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lords3.com
ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2004 года

LORDS OF THE REALM III

ЛОРДЫ, ВАССАЛЫ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Первая **Lords of the Realm** (дальше **Lords**) вышла в далеком 1994 году, когда мир, собственно, и стратегий еще не знал. С неказистой графикой и банальным сюжетом, эта игра стала популярной среди многих любителей компьютерных игр. Что же вызвало интерес, и чем она отличалась от своих современников? В **Lords** не было сделано упора на изысканность и разнообразие развиваемых в игре технологий, как в «**Цивилизации**», и на усиленное строительство войск, как в **Dune 2** или **C&C**. Впервые стало возможно управлять игрой на макроуровне, выбирать, чем торговать, на кого и как нападать. **Lords II** отличалась от первой графикой, которая стала более гармоничной, и лишь небольшими изменениями в самой игре. Но все же от каждой новой игры мы ждем чего-то революционно нового. И вот, разработчики из **Impression Games** обещают воплотить в **Lords III** то, что напрашивалось еще во второй части, но до чего, видимо, в то время еще не дошли руки. И оказывается, что получилась совершенно новая игра, с новым игровым процессом и даже новым жанром. Посмотрим, сможет ли новая **Lords** оправдать наши надежды.



С неказистой графикой и банальным сюжетом, игра стала популярной среди любителей компьютерных игр

В ПЛЕНУ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Действие **Lords III** разворачивается в Средние Века. В Европе настало время замков, рыцарей, крестовых походов, расцвета религии и культуры. Нам предстоит участвовать в экономике и политике совершенно реального исторического мира, воевать и присоединять новые и новые земли. Первое, что бросается в глаза – это 3D графика. Конечно, прогресс не стоит на месте, и время двухмерных игр постепенно подходит к концу. С каждым годом игрок требует все большей и большей детализации. Отдадим должное разработчикам, которые воссоздали средневековых воинов, осадные орудия, замки и цитадели, наделив их трехмерным изображением.

Игроку доверяется экономика и политика целого государства. Но как справиться со всем сразу: воевать, строить и торговать одновременно? В этом нам помогут вассалы и наемники. Еще раз подчеркну, что в **Lords** делается упор на макроэкономику, внимание иг-





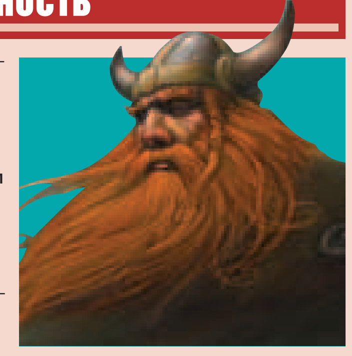
рока фокусируется на глобальной стратегии развития. Нам не придется отдавать приказы каждому крестьянину или ремесленнику. Конечно, как и в любой стратегии, в **Lords** нужно добывать ресурсы, нанимать войска, строить здания, но игроку поручено лишь решать, что важнее в данный момент: например, нанять ли пару десятков новых бравых воинов или позаботиться о продовольствии для старых. Об остальном позаботятся компьютерные вассалы, позволяя игроку заниматься глобальными проблемами.

ОРУЖИЕ К БОЮ!

Особенностью **Lords** является то, что дерево технологий фактически отсутствует. Дело в том, что игровой процесс захватывает период с XI по XV вв. нашей эры. А в это время оружие и обмундирование фактически не менялось. Хорошо экипированный рыцарь имеет при себе копье, меч, щит и обычный кольчужный доспех. Для каждого типа войск существуют свои боевые формации. Конечно, тут сложно блеснуть оригинальностью, но все же разработчики обещают огромное пространство для размышления над тактикой боя, расположением войск и их перемещением. Особое место уделяется осаде и обороне замков, которая не ограничивается простым использованием лестниц, чтобы залезть на крепостную стен. В игру добавлено большое количество осадных орудий, начиная от обычных катапульт и таранов, заканчивая более сложными баллистами. К каждому орудию будет приставлена команда, которая будет управлять своим «чудом техники», которое соответственно, и будет ее самым уязвимым местом. В случае победы над противником, его рыцари попадают к вам в плен, если им не удалось убежать. Впоследствии за них можно потребовать выкуп для пополнения казны или просто казнить. Вот такая вот несправедливость войны. Хотя основным смыслом игры является захват территорий, улучшение материального благосостояния и военной мощи державы, не исключена возможность объединения стран в различные коалиции и союзы с целью совместного уничтожения общего противника.

А нам остается лишь положиться на совесть разработчиков и ждать конца года, когда на свет выйдет **Lords of the Realm III**. Может быть, игра и не станет шедевром, но уже сейчас ясно, что она привлечет внимание многих поклонников жанра своим нестандартным игровым процессом и надолго отвлечет нас от повседневности.

«ЧЕСТНАЯ» НЕРЕАЛИСТИЧНОСТЬ



Каждое государство в Европе в Средние века представляло собой отдельную культуру, имело свои особенности. К сожалению, воплотить все это в компьютерной игре невозможно, если в игре есть хоть капля играбельности. Поэтому каждая нация по большей части будет обладать одинаковым набором средств для борьбы за господство над миром. Тем не менее, разработчики обещают сделать для каждой из них свои бонусы, исходя из исторических соображений. Так, например, уэльские лучники предоставят Англии огромное преимущество перед другими стрелками, а французским рыцарям не будет равных в конных сражениях.



Этой крепости уж точно не устоять против такой великой орды с набором осадных орудий





Текст: Святослав Торик

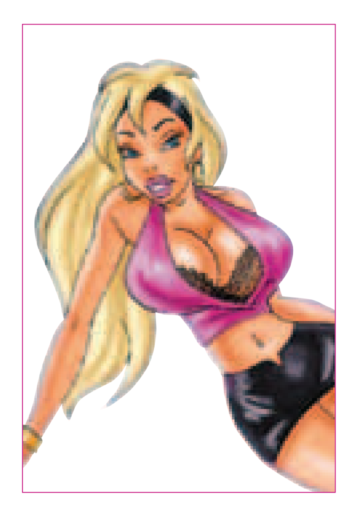


Дизайн помещений оформлен детализированнее иных квестов



Дикая-дикая Лула. Только почему-то грустная. Неужели лицевая анимация?

ЖАНР	Erotic 3D Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software Entertainment AG
РАЗРАБОТЧИК	CDV Software Entertainment AG
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lula.de
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2003 года



LULA 3D

ЛАРА, ТВОЙ НОМЕР ВТОРОЙ!

Она потрясла своей грудью. Весь игровой мир. Такой груди позавидовала бы мисс Крофт, несмотря на то, что дизайнеры Ларочки в свое время промахнулись и увеличили ее бюст в полтора раза (и так, гады, и оставили). Ее грудь сверкала на обложках самых модных игровых журналов. Пожалуй, не ошибусь, если сравню ее с Эйшей Карера, которая, как известно, тоже имеет отношение к компьютерным играм – в свободное от порносъемок время играет в Unreal Tournament.

Первая игра **Lula Inside: Sexy Empire** вызвала вполне понятный резонанс. Симулятор порнорежиссера понравился всем. Каждому, кто захотел попробовать себя в роли Сергея Прянишникова, полагался приз — по окончании игры Лула, потупив глазки, занималась с главным героем оральным сексом крупным планом. Мм... это было божественно! Вторая часть была совсем тупой и непонятной. Сам по себе симулятор в ней был не сбалансирован, игроков больше волновала блондинка с большой грудью. Какой к черту заработок виртуальных денег, когда перед тобой раздевается не менее виртуальная телка? Бивис, тупая задница, запомни, что таких вот игр больше никто не делал и не делает. И воздай хвалу CDV, что они решились на разработку третьей части. В ней все будет круче.

Бивис, тупая задница, запомни, что таких вот игр больше никто не делал и не делает

КРУГОМ ТАЙНЫ

Наша звездочка заматерела. Начала снимать дорогую хардкорную эротику. И буквально перед съемками очередного порнохита возникли проблемы: трех актрис полового жанра, задействованных в ее фильме, похищают. Единственный след, ведущий к похитителям — запись видеокамер охраны особняка Лулы. На пленке зафиксированы подозрительные личности пробирающиеся по парку к своему черному микроавтобусу. Лула находит рядом с парковкой спичечный коробок из какого-то стриптиз-клуба Сан-Франциско. Она прыгает в свою тачку, дабы найти и покарать. По пути продемонстрировав свои прелести всем окружающим.

Разработчики тщательно скрывают от прессы все подробности геймплея. Отмазываются в основном фразами «трехмерный эротический приключенческий боевик с неповторимой сюжетной линией» и «можно расслабиться: управлению хватает кнопок мыши». Что под всем этим имеется в виду, нам неведомо. Есть, правда, мнение (сложившееся вследствие просмотра видеоролика и чтения официального FAQ), что это будет трехмерный квест с элементами мордобоя и стриптиза.



КОНКУРС ДВОЙНИКОВ



Многие отмечают, что Лула очень похожа на известную «силиконовую» спасательницу Малибу и Очень Важную Персону — Памелу Андерсон. Отдельные граждане даже набираются смелости предположить, что означенная Памела послужила прототипом Лулы. Разработчики и примкнувшая к ним дорогая редакция ответственно заявляют: все это гон и западная пропаганда! Лула не похожа ни на Памелу Андерсон, ни на Лару Крофт. Лула — яркая девушка с никем не мерянным размером груди и богатым сексуальным опытом, а не какая-то там фотомодель.

ОНИ ОБЪЕМНЫЕ!

По утверждениям разработчиков, **Lula 3D** – это классическое приключение. Какую именно классику они имеют в виду, не совсем понятно. Если брать жанр road movie, к которому, судя по всему, и принадлежит разработка, то игра будет похожа на **Full Throttle**. «С неповторимым околопоясным юмором». Таким вот образом, демонстрируя первичные и вторичные половые признаки, со смешком по поводу размера, который имеет значение, Лула и покатается по таким локациям как Сан-Франциско, Лас Вегас и так далее.

Решение о трехмерности новой серии принимали не дизайнеры **CDV**, а маркетинговый отдел, который убедил боссов, что три измерения на нынешнем рынке игр котируются выше горячих пирожков в воскресный день. Но оно, видимо, и к лучшему: движок **Vulpine Vision Engine** умеет много. По мнению самих разработчиков, конечно. Потому что лично мне пять тысяч полигонов на каждого персонажа не кажется таким уж достижением. И «захватывающие дух эффекты» мне тоже не особо улыбаются, потому что этих эффектов вокруг пруд пруди. Впрочем, если движок будет достойно обрабатывать экшен-сцены, то нам, непритязательным геймерам, этого вполне хватит.

Из общих забавностей известно лишь то, что нам, хитро прищурившись, ведают разработчики. Двенадцать радующих глаз локаций плюс двадцать дополнительных сцен. Нечто такое, что скромные создатели называют «технологией подпрыгивающих грудей». Различные костюмчики для Лулы: ковбойский прикид, полупрозрачные платья и кожаная форма садомазо. Обещают эротические сценки, которые «заведут игрока любого пола». Что касается персонажей, то их будет не меньше пятидесяти штук. Так как Лула передвигается на машине, глупо было бы обойтись без погонь — и действительно, без погонь игра не обойдется.

УДОВЛЕТВОРИМ. НЕДОРОГО

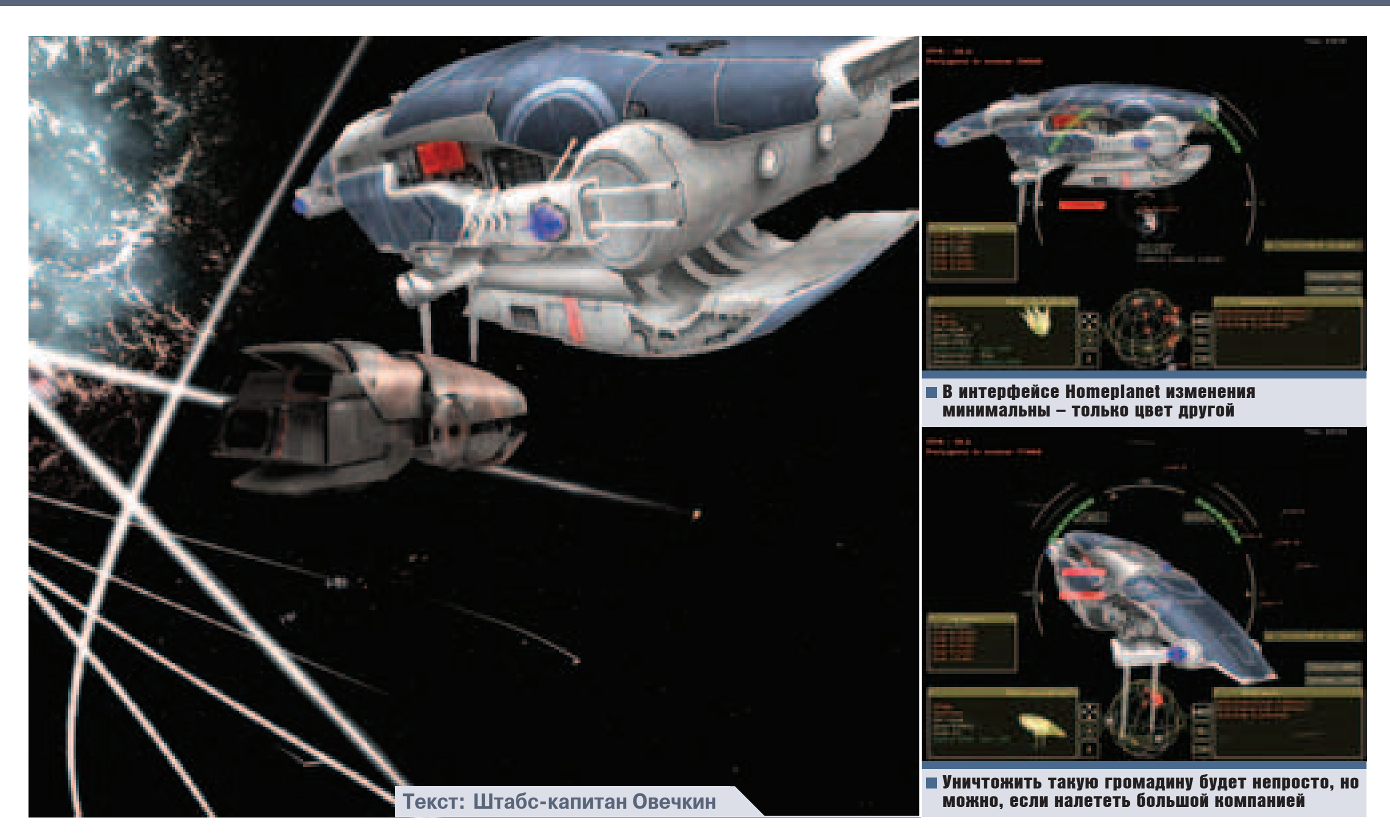
Судя по минимальным системным требованиям, движок не слишком прихотлив. Процессор 733 МГц, 128 мегабайт оперативной памяти, видеокарта Riva TNT2, аудиокарта Sound Blaster 16 — вот и все, что нужно для некомфортной игры. Но на деле нам рекомендуют следующее: процессор 900 МГц, 256 мегабайт ОЗУ, видеокарта, поддерживающая Transform & Lighting, аудио Sound Blaster Live. Похоже, Лула способна удовлетворить игрока любой ценовой категории. Что ж, скоро мы узнаем, так ли это на самом деле.



Что-то в этом есть от GTA: Vice City



И как у него только нога поднялась на такую девушку?



Текст: Штабс-капитан Овечкин

■ В интерфейсе Homeplanet изменения минимальны – только цвет другой

■ Уничтожить такую громадину будет непросто, но можно, если налететь большой компанией

ЖАНР	Space combat simulator
ИЗДАТЕЛЬ	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК	Revolt Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mapgames.7.com1.ru/homeplanet
ДАТА ВЫХОДА	Конец декабря

HOMEPLANET: ИГРА С ОГНЕМ

ТРАВА У ДОМА

Меньше года прошло, а мир Homeplanet вновь грозится взорваться на куски. Уже к рождеству или к Новому Году полки магазов покроются свежайшим, пахнущим мандарином, аддоном к Homeplanet.

Аддон к космосиму **HP** журналисты для простоты окрестили **«Хоумпланет-мультиплеер»**. В этом суть проекта. Разработчики сами точно не решили, как величать свое дитя, но одно из рабочих названий – **«Игра с огнем»**. Дорогие читатели, мы знаем о ваших пристрастиях, знаем, что вы меньше всего хотите играть с каким-то огнем. Вы алчете разборок с себе подобными. Вам, изуверам, подавай красочную смерть своих коллег и друзей. Погасите в глазах адское пламя и запомните одно: **«Хоумпланет-мультиплеер»**, который в данный момент обрастает мясом, даст вам все это.

Аддон растет не по дням, а по часам. Поглазеть на его богатырскую выправку и отправился спецкор **«РС ИГР»**.



Вы алчете разборок с себе подобными. Вам, изуверам, подавай красочную смерть коллег и друзей

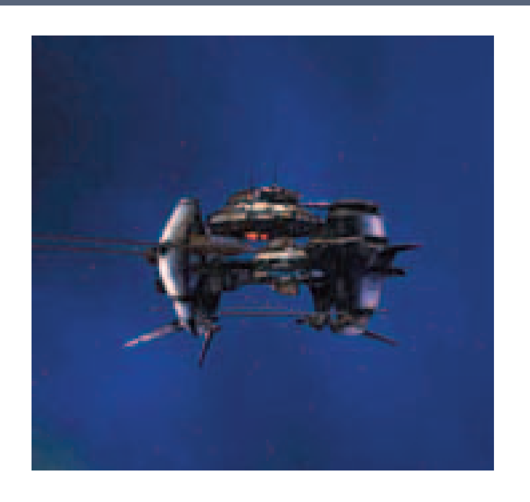
ЛЕНИН ЖИВ!

Вопросом о мультиплеере я озадачил творцов из **Revolt Games** еще на презентации **Homeplanet**. Ответ звучал неоднозначно: «Возможно, аддоном добавим». Волей не волей, **Revolt** тогда анонсировал многопользовательскую версию. И вот с предписаниями: «Не укрывают ли чего от народа, не являются ли изречения разработчиков голословными и не находятся ли на территории офиса ядерные объекты?», – я отправился в **Revolt Games**. И увидел огромного **Ленина**.

Как водится, офисы сегодня ютятся в чревах заводов-гигантов. Ленин, как идол древних времен, стражем стоит возле проходной. Для западных журналистов, что удостаиваются чести посетить **Revolt**, диковинки начинаются с Ильича. Групповое фото на память обязательно.

ИСКУССТВО БОЯ

Первое, чем меня начали стращать в офисе **Revolt**, было поведение AI. Искусственный разум освободился от оков, сдерживающих его раньше, и теперь готов расквитаться с





игроком. Револтовцы, помимо многопользовательского шабаша, вложили в аддон одиночную компанию. Вопросы о мультиплеере отъехали на задний план: «Одиночная компания? И что нового?». Не прощающий противник — одна из главных особенностей, пытался объяснить мне гейм-дизайнер, в то время как на экране враги стаей терзали его кораблик. Одной рукой дергающий джойстик, другой набирающий код неуязвимости, дрессировщик компьютерного интеллекта еще и успевал отвечать на мои вопросы. Джедайское поведение. AI еще вымуштруют: на легких уровнях сложности он не так крут, а вырубив главаря можно легко уйти от преследования. Тут же демонстрация. Предводитель (его выдает цифра один) был пойман и расстрелян. Звено истребителей, потерявшее с командиром нейросвязь, распалось и хаотично заметалось. Но не стоит думать о легких победах. Враги все равно дееспособны и даже лишенные нейросвязи представляют собой живые неприятности. Два корабля противника способны вышибить дух из асса.

РЕАЛЬНЫЙ КОСМОС

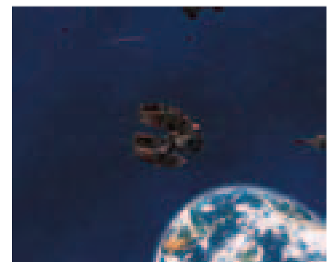
Вид из кокпита нагоняет вселенскую тоску. Но оказывается, друзья, такой космос есть истинный. Непроглядная темнота! Но мы-то хотим видеть разноцветные туманности и радужную вселенную. В **Revolt Games** отлично понимают, что такое хардкорное отношение понравится таким же хардкорным единицам. Игрок волен выставить реализм по вкусу. В доказательство была продемонстрирована Крабовидная туманность в пол-экрана. Реально существующая, кстати. Я давно заметил подход **Revolt Games** – все очень основательно. Едких цветов мы не увидим, но приближенного к реальности и чуть преувеличенного – сколько угодно.

ТЫ НЕ ОДИН

И, наконец, мультиплеер, о котором так долго. Разработчики здесь первопроходцы. У самих, видно, дух захватывает. Как будет выглядеть битва поднаторевших в космосимах людей на движке **Homeplanet** с ее дотошной физикой – не знает никто. Придется учиться летать спиной и вытворять прочие, ранее немыслимые, выкрутасы. Помимо deathmatch планируются сценарии с определенными условиями победы: одни конвой защищают, другие атакуют. Потеряться игроки при всем желании не смогут. Космических буйков не будет, удалившихся игроков предупредит компьютер. Есть вариант загнать бойцов во внутренности гигантского астероида – пусть погоняют друг дружку по лабиринтам. Корабли имеют характеристики и выгодно друг от друга отличаются не только дизайном. Планируется выделенный сервер, чемпионаты, рейтинги и круглосуточные звездные войны! Что-то мне подсказывает, что у них все получится! А в декабре вы в этом убедитесь!



РЕАЛИЗМ – НА ОТДЫХ



Новая примочка Homeplanet – масштабирование планет. Раньше космические тела висели гигантскими плоскими блинами и служили красотой. Не имея, в общем-то, никакой функциональной миссии. В аддоне за них взялись серьезно. Приближение к планете ощущается теперь визуально. Реализму дали отдохнуть. В жизни, чтобы заметить изменение масштаба, нужно прочесать не одну сотню тысяч км. В HP – несколько минут. Некоторые условности необходимы. Некоторые планеты можно даже облететь. Представляете, какой мультиплеер можно закатить на орбите одной из планет?



Переезд планетарного масштаба – одним кораблем не отделаешься!



Как видите, космос стал живописнее

AXLE RAGE

ПОКОРЯЯ ЖЕЛЕЗНОГО КОНЯ

Промозглым осенним деньком делегация журнала «PC ИГРЫ» в составе Андрея «Anry Seagull» Дронина, главного редактора журнала, Эдуарда «Hitman» Лухта, заместителя главреда и Ивана «PokeKOT» Бесхвостина, корреспондента, посетила компанию «Акелла» с целью раздобыть свежих фактов о многообещающем проекте компании – Axle Rage. Помочь нам любезно согласились Андрей Белкин, продюсер, главный дизайнер и сценарист проекта, Иван Кузнецов, PR-менеджер «Акеллы», и Дмитрий Архипов, вице-президент компании.

Axle Rage – фантастический, кинематографичный экшен, пропитанный атмосферой байкинга. Надеемся, что после подробного знакомства с этой игрой, «Акелла» будет у вас ассоциироваться не только с морем, пиратами и бригантинами, но и с мотоциклами, футуристическим мегаполисом и Лейлой...



PC ИГРЫ: Как родилась идея проекта?

«Акелла»: Дело было, по правде говоря, достаточно давно. Это был, по-моему, конец 2001. Мы в то время заканчивали проект Privateer's Bounty, в России он известен как «Рыцари Морей». И тогда-то и встал вопрос «Что студия будет делать дальше?» Родилась концепция под рабочим названием «Байкер», идея некой арены («арена» – это, условно говоря, на самом деле, может быть и город), где ездят такие крутые парни на чопперах, с цепями, молотами, ножами и друг друга «месят».

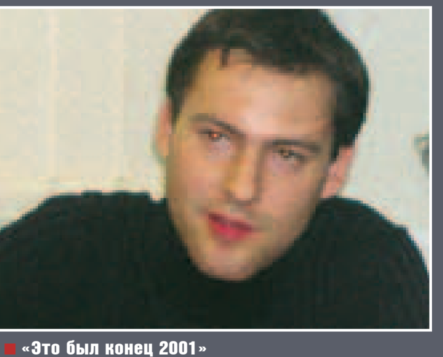
PC ИГРЫ: Full Throttle имел к этому какое-либо отношение?

«Акелла»: Скорее, к этому имела отношение такая игрушка, как Road Rash, вышедшая на Sega Genesis. Но, в общем-то, без Full Throttle здесь тоже не обошлось – эстетика была им навеяна. Когда концепт был более-менее оформлен, начались всевозможные пертурбации в студии. В общем, прежде чем идее байкерской арены был дан карт-бланш, сменилось шесть направлений деятельности. И где-то весной прошлого года «Байкер» окончательно был оформлен в то, что собой представляет Axle Rage сейчас. То есть некое кинематографическое приключение о байкере, о будущем, о большом городе, о «драках» между мотоциклетными бандами. Здесь очень заметно влияние «Акиры» (*читайте врезку – прим. ред.*). Проект, конечно же, постоянно эволюционирует, но именно глобальные изменения в концепте закончились к апрелю-маю прошлого года. Собственно, весну-лето 2002 года мы и считаем стартом Axle Rage – началом непосредственной разработки. То есть проекту чуть больше года.

PC ИГРЫ: Не могли бы поподробней рассказать про источники вдохновения: музыка, фильмы, опять же – аниме.

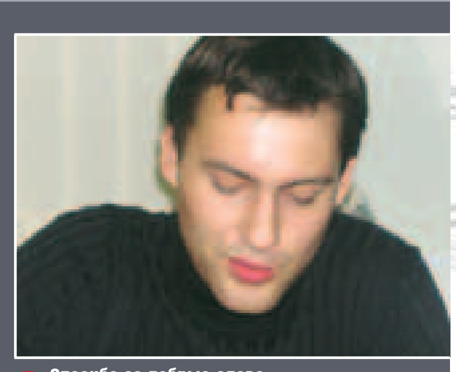
«Акелла»: Да, не без того. Очень большое влияние в свое время оказал фильм «Харлей Девидсон и Ковбой Мальборо». Именно оттуда взята идея, лейтмотивом проходящая через весь фильм – байкинг в таком виде, в каком его многие представляют (пузатые любители пивка ездят где-то там, в прериях по бескрайним хайвэям Аризоны), постепенно отмирает, а байкинг в городе, особенно в мегаполисе, перерождается в нечто новое. И «Акира» здесь во многом оказала сильное влияние потому, что в ней показано, во что байкинг может превратиться в будущем, что это может из себя представлять. При этом мы все время исходили из геймплейных моментов: нам хотелось создать мотоциклетный бой в том виде, в котором его еще никто не пытался делать. Управляя мотоциклом, ты одновременно дерешься. И

Андрей Белкин рассказывает:

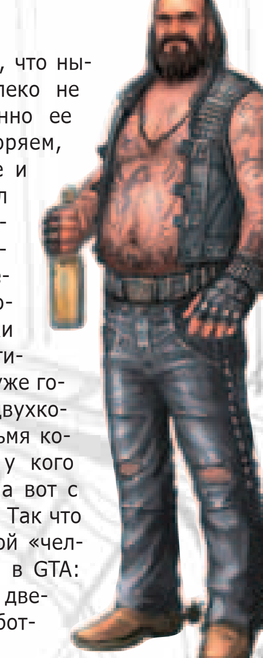


«Это был конец 2001»

«Герой встретит прекрасную девушку»



«Спасибо за добрые слова»



все это происходит в «открытом» городе, в отличие от линейных трасс, как это было в Road Rash или в мини-игре в Full Throttle. То есть во все переулочки, дворики можно спокойно заехать – одним словом, предоставлена свобода перемещения, сопряженная с хорошим рукопашным боем. Приключение положено на научно-фантастический сюжет, тем самым мы хотим создать законченное произведение. Что из этого выйдет, будет ясно через год, но уже сейчас что-то да получается.
Возвращаясь к источникам вдохновения. Из музыки – это и Fear Factory, из кино – это и «Безумный Макс». Также в «Матрице» некоторые идеи привлекли. Из игр – это и Devil May Cry, и Lord of the Rings: The Two Towers, и GTA: Vice City – без нее никак. Вообще, сложно сказать, какое конкретное произведение можно назвать лейтмотивом всей игры. Скорее, здесь более уместно некое комплексное ощущение – желание создать полукиберпанковский, полубайкерский мир, желание попытаться сказать что-то свое.

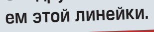
PC ИГРЫ: Проведите, пожалуйста, линию развития проекта.
«Акелла»: Как я уже говорил, первоначальная идея заключалась в концепте некой байкерской арены. Но игроку ведь нужен сюжет, который нужно как-то развивать. И очень долго шли споры – делать ли сюжет линейным или нелинейным, преподносить ли его как движение от одной локации к другой, как движение к логическому концу с попутным истреблением врагов. В конце концов была принята концепция free-roaming environment – единое игровое пространство, по которому Аксель сможет свободно перемещаться практически в течение всей игры и посещать различные «сюжетные» локации. Город лучше всего для этого подходил по ряду причин – сразу появляется возможность поднять многие темы как в сюжете, так и в эстетике игры. Появляется простор для многих геймплейных моментов. Конечно, это значительно увеличило объемы работы, но, как мне кажется, это вполне оправдано. Мы не знали, возможно ли создать город площадью 20-30 квадратных километров, и чтобы игрок мог по всей этой территории ездить, в любой момент слезть с байка, пойти набить кому-нибудь морду, разбить витрину, сесть обратно на мотоцикл и поехать дальше. Поначалу казалось, что это маловероятно. Но с выходом GTA3, технология которого была нами детально «разобрана» и изучена, стало ясно, что идея большого города реализуема, и что это действительно классно.
Это если глобально, а вообще мы несколько раз переделывали боевую систему. Первый ее вариант нам совсем не понравился – все было слишком медленно, как-то «по-финских». Переделывали мы ее уже раз пять, и то, я думаю, что нынешний вариант – далеко не последний. Мы постоянно ее совершенствуем, ускоряем, добавляем что-то новое и интересное. Также был большой «затык» с физикой. Физика мотоцикла – это маленький Эверест гейм-программирования. Только движки последнего поколения типа Havoc 2 предлагают уже готовые модели физики двухколесного друга. С четырьмя колесами уже давно ни у кого проблем не возникает, а вот с двумя... полные «вилы». Так что для нас это был большой «челлендж». Вот, например, в GTA: Vice City одиннадцать из двенадцати месяцев разработ-

СЕРДЦЕ ЖЕЛЕЗНОГО КОНЯ

Axle Rage создается на основе RenderWare, уникальной мультиплатформенной среды для разработки игр. Она предоставляет девелоперам алгоритмы рендеринга вкупе с возможностью написания утилит, «заточенных» непосредственно для какого-либо проекта. Одним словом, RenderWare всецело отвечает лишь за технологическое исполнение графики, а все остальное (физика, AI) ложится на плечи разработчиков.



«Акелла» лицензировала у Criterion Software (компании, принадлежащей Cannon) RenderWare в силу ряда причин. Во-первых, экономия времени – написание движка «с нуля» отодвинуло бы релиз проекта еще на несколько лет вперед. Во-вторых, RenderWare способен создавать платформеннонезависимый код, что позволяет разрабатывать Axle Rage одновременно для PC и PlayStation 2. И в-третьих, пакет Criterion Software – один из наиболее производительных на сегодняшний день: PS2-версия игры использует все возможности, предоставляемые консолью.
Суммарный оборот игр, созданных на основе RenderWare, превышает два миллиарда долларов. И среди них числятся такие тайтлы, как Grand Theft Auto: Vice City, Tony Hawk's Pro Skater 3 и другие. Надеемся, Axle Rage станет достойным пополнением этой линейки.



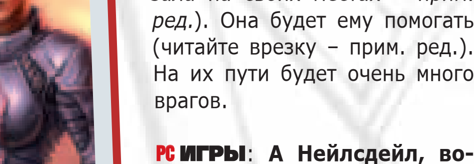




ки было потрачено лишь на создание физики мотоцикла…

PC ИГРЫ: Расскажите про сюжет игры, про главного героя.

«Акелла»: Сюжетная линия крутится вокруг некого синтетического высокотехнологического вещества под названием «Миро» (*читайте врезку – прим. ред.*), а наш дорогой Аксель (главный герой, член одной мотоциклетной банды) им приторговывает понемногу. В какой-то момент Аксель решает, что неплохо было б подзаработать больше. А для этого надо попытаться выйти на источник происхождения Миро, а не заниматься его перекупкой. Вот тут-то и начинают происходить разные неприятные вещи. Попытка приподнять завесу тайны о том, как получается это Миро, оборачивается для главного героя одной большой передрягой. То есть Миро – это не только гейм-ресурс, который дает герою дополнительные возможности во время драки, но и ключевой артефакт, за которым Аксель и несколько банд будут охотиться. Все это происходит на фоне конфронтации политических партий Нейлсдейла (Nailsdale), главного города, где происходит действие игры. В мегаполисе есть правящая партия и полиция ее охраняющая, большие криминальные структуры, которые между собой борются, и Миро в этой борьбе также играет не последнюю роль. Одним словом, Аксель достаточно быстро во все это вляпывается. Окончательно и бесповоротно, и единственным выходом – традиционно – остается набить морды всем плохим парням. На своем пути Аксель встретит прекрасную девушку на большом, мощном мотоцикле (*делегация «PC ИГР» сразу же оживленно заерзала на своих местах – прим. ред.*). Она будет ему помогать (читайте врезку – прим. ред.). На их пути будет очень много врагов.



PC ИГРЫ: А Нейлсдейл, вообще, где находится?

«Акелла»: Нейсдейл – мегаполис будущего… эээ.. «западного» мира. Хотя термин «США» здесь лучше не употреблять, но мы ориентируемся на что-то в духе Нью-Йорка или Лос-Анджелеса…

PC ИГРЫ: Не Париж, короче говоря…

«Акелла»: Да, то есть это некий прибрежный мегаполис, построенный на искусственной платформе, который раскинут на нескольких довольно больших островах, соединенных туннелями и мостами. В центре города находится главный элитный район. Показывая карту города, я всегда спрашиваю: «Ну и где же, по-вашему, произойдет финальная битва?», и все неизменно тыкают в центр – там нарисована какая-то странная черная точка (*радостный смех как у нас, так и у Андрея – прим. ред.*). Именно так: в центре города будет стоять огромный семисотметровый небоскреб, где на последнем этаже сидит главный плохой парень (*главный редактор при этих словах не сдержался и выкрикнул: «Точно! Бить морды будем там!» – прим. ред.*)…

PC ИГРЫ: Чем вдохновлялись при создании города, его архитектуры и общего антуража? На что он больше всего похож?

«Акелла»: Город тоже был большой проблемой. Нейлсдейл «пережил», по крайней мере, три глобальных концептуальных переработки. Изменению подвергалось все:



FEMME FATALE

Ее зовут Лейла. Когда Андрей произносил ее имя, нам трудно было усидеть на месте, а на лице сохранить беспристрастное выражение. Она будет сопровождать Акселя в его путешествии. В самом начале игры они находятся по разные стороны баррикад: он – член байкерской банды, а она – сотрудница силовых госструктур. Правда, они работают в одном направлении – поиск источника происхождения Миро. Но, в конце концов, Аксель и Лейла находят общие точки соприкосновения. Что не может нас не радовать – всегда интересно следить за развитием романтической линии, тем более, если в ней задействованы такие интересные типажи – свободолюбивый (все байкеры по определению свободолюбивы) Аксель и волевая Лейла. Как говорится, «они сошлись – вода и камень»:

Андрей: Сначала будет драка с Лейлой…
Seagull: У-м!.. Зорро!
PokeKOT: Ага! Сначала пощечина, а затем удар коленом в пах!
Андрей: Нет… она его шлемом будет «мочить»…
Seagull: Шлемом в пах… Да, романтичная история…





архитектура, ландшафтный дизайн и так далее. Это было сопряжено скорее не с технологией, а со стремлением придать мегаполису уникальный облик. Нам нужны были некие архитектурные элементы, благодаря которым, взглянув на скриншоты, можно было бы сказать, что это именно Axle Rage. Очень долго нам просто не удавалось «поймать» свой стиль. Сначала мы ориентировались на американскую архитектуру начала прошлого века: огромные, монументальные сооружения, сталь, бетон, стекло. Но начали пробовать и поняли, что чтобы красиво это сделать, нужно сильно больше полигонов, на которые мощностей PlayStation не хватает. Затем мы взяли курс на «малую», двухэтажную Америку – тоже ничего не вышло. В конце концов, совершенно неожиданно, один из дизайнеров принес несколько своих эскизов. На них была изображена ни на что не похожая архитектура: с одной стороны – монументальные здания из бетона, похожие на бункер, с другой – у них была очень броская, рубленая форма. Смотрелось это все очень неплохо, и мы решили, что основные районы будут выполнены именно в таком стиле. При этом в городе будут трущобы, доки...

PC ИГРЫ: А свалка самолетов как в «Ковбое Мальборо» будет?
«Акелла»: Возможно... мы еще не решили...

PC ИГРЫ: Ну это же такая привычная фишка для «роад-муви» – свалка автомобилей...
«Акелла»: Да, свалка будет. Будет такая достаточно обширная локация, условно называемая «байк-центром». Она очень сильно навеяна байк-центром «Ночных волков» (*крупнейшего российского мотоциклетного клана – прим. ред.*). Там такой совершенно Max Payne'овский дизайн...

PC ИГРЫ: А вы сами там были?
«Акелла»: Да, конечно. У меня даже байк есть. Байкером я себя вряд ли назову, это все-таки больше чем увлечение – это стиль жизни. А вот мотоциклистом-любителем – вполне.

PC ИГРЫ: А какой байк?
«Акелла»: Suzuki Intruder.

PC ИГРЫ: Хм... хар-р-роший байк...
«Акелла»: В общем, были мы там с ребятами, занимающимися локациями, достаточно часто. На самом деле, есть даже такой вариант – сотрудничать с «Волками». Но это отдельная тема...



PC ИГРЫ: Ясно.
«Акелла»: Так что архитектура Нейлсдейла, по возможности, будет самобытной, но что-то подобное можно видеть во многих фильмах про будущее...

PC ИГРЫ: А кабаки будут?
«Акелла»: Будут. По крайней мере, будет два больших кабака, где непременно произойдет «массовый экшен». Насчет остальных заведений – посмотрим. Можно сделать несколько разбросанных по городу локаций, которые не будут относится к основной сюжетной линии. И если заехать туда, там будет развиваться побочный квестик. Вообще, структурно игра очень линейна, но при этом на определенных этапах игрок может поехать немножко «не туда»: сойти с основной сюжетной линии, поездить по городу, посмотреть на черные стороны местной жизни, кому-то помочь, столкнуть-

«НЕТ, ЭТО НЕ НАРКОТИК!»

Андрей просил не называть Миро (с ударением на первый слог) наркотиком. Миро – это «искусственное синтетическое высокотехнологическое вещество», являющееся своеобразным дополнительным модулем для мозга. Эдакий со-процессор, берущий большую часть вычислений на себя. У человека, употребившего Миро, обостряется чувствительность, убыстряется метаболизм, усиливается мышечный тонус – он входит в так называемый миро-овердрайв. В таком состоянии предела возможностям организма практически не существует. На практике это выглядит так: время замедляется, а картинка «блюрится». Миро-овердрайв можно сравнить с bullet-time из Max Payne и focus'ом из Enter the Matrix – обыгрываются все те же геймплейные элементы. Со слов Андрея Белкина: «...Сюжетная линия крутится вокруг некоего синтетического высокотехнологического вещества под названием «миро», которое все любят называть наркотиком, но я прошу не употреблять это слово. Ну что он дает? Ускоряет подсознание, работу мозга, мышц... Вот... Галлюцинации вызывает... А так, в принципе, полезная высокотехнологичная вещь!»







ся к некоторым превратностями судьбы и так далее.

PC ИГРЫ: А что с мотоциклами? Придумать оригинальный дизайн байка достаточно затруднительно...
«Акелла»: Используются наработки западных коллег из дизайнерских бюро – скажем так. Лицензировать мы ничего не собираемся. Но зато уловить общие тенденции...

PC ИГРЫ: Аккуратно «позаимствовать»...
«Акелла»: Да, аккуратно «позаимствовать», сделать свою вариацию мы можем. Поэтому байков в игре будет много: чопперы, спортивные мотоциклы, стрит-байки, дрегстеры, так называемые «агрессивные мотоциклы» – грубо говоря, оба колеса вешаются на консольную подвеску, и вилки как таковой нет. У Лейлы, например, будет именно такой байк – мегафутуристичный.

PC ИГРЫ: Хм, а летать такие «байки будущего» умеют?
«Акелла»: Нет, не умеют. Если б они летали, то у нас, на самом деле, было б гораздо меньше проблем с физикой. Уже много раз звучало: «Может, они летать будут, а?».

PC ИГРЫ: (*смеемся – прим. ред.*) Это уже от программистов шло?
«Акелла»: Да, да – от программистов. От них уже ряд подобных «рационализаторских» предложений исходил. Одним словом, байков будет много, и все они будут разными. Но хоть игрок и может у любого неприятеля отобрать мотоцикл и на нем кататься, вряд ли ему захочется пройти на нем всю игру – действительно классных байков наподобие «Циклона», который дается Акселю в начале игры, всего несколько. Причем управляемость, технические характеристики у всех байков будут разными. Например, большой чоппер немножко медлителен, но зато он лучше всех разгоняется на прямых трассах. А спорт-байк в свою очередь всем хорош, но у него устойчивость низкая: можно легко упасть, слишком резко завернув. Плюс количество апгрейдов, которые можно провести. На самом деле, их не так уж и много. Можно будет, например, установить нитро-ускоритель. И тогда, по нажатию кнопочки boost, вырывается синее пламя, изменяется угол зрения, картинка «блюрится» – и через сто метров Аксель врезается в стенку. Сейчас мы еще думаем, давать ли игроку гараж, чтобы он мог собирать свою «конюшню». Совершенно точно на каком-то этапе игры это будет возможно. То есть пока у геймера еще есть возможность свободно перемещаться по городу, пока Акселя еще не затянуло динамично развивающееся повествование, концепция гаража отлично вписывается в геймплей. У главного героя даже будет свой дом. Но когда «конуру» взорвут... У Акселя просто не будет времени зайти домой... Тогда-то ему и придется использовать те транспортные средства, что окажутся под рукой – либо «Циклон», либо «позаимствованные» у других байки. Кстати, на определенном этапе игры у Акселя будет машина. Да, здравствуй, Vice City! Правда, тачек будет всего две, и они строго опциональны – погонять можно будет только в некоторых сюжетных эпизодах. Так просто взять и угнать машину будет нельзя – думаю, нас неправильно поймут. На самом деле, основной акцент делается на то, что Axle Rage – это игра про байкеров, про банды, про мордо- и мотобой, а не про угон и наживу. Вообще, сюжет строится не помиссионно, а единой линией.

PC ИГРЫ: Самое время рассказать про боевую систему!
«Акелла»: В основе гемплея лежат две основные составляющие – мотоциклетный бой и пеший бой. Дерется Аксель, активно пользуясь холодным и огнестрельным оружием, подручными предметами (стулья, бутылки, мусорные корзины), многочисленными бросками, комбо и добиваниями... Вся пешая часть построена как шутер от третьего лица.

В УТРОБЕ

Андрей Белкин любезно согласился провести для нас плейтест. Он включил телевизор и dev-kit PS2, запустил с компьютера небольшой район (всего нам были продемонстрированы три локации: дворик, станция метро, улицы города). Конечно, игра еще совсем «сырая», поэтому часто мы слышали объяснения в духе: «А вот здесь будет это, а вон тут будет то», но, тем не менее, Axle Rage произвел на нас приятное впечатление. Картинка хоть и не блистала количеством полигонов, все же выглядела весьма ровно и стильно – разработчикам удалось с помощью палитры и архитектуры создать узнаваемый образ постапокалиптического мегаполиса. Аксель покатался на своем байке по улицам города, побегал по тротуарам, побил несколько десятков мирных и не очень жителей (с использованием бросков и комбо, кстати)... Попинал лежачие тела бездыханных мирных и не очень жителей... Особо хочется отметить анимацию персонажей, уже сейчас выглядящую очень достойно. Андрей знает, что хочет геймер. Эту версию игры даже нельзя назвать «альфой» – много наработок еще не включены в проект. В «Акелле» нам сказали, что более-менее игробельная пре-альфа будет собрана в декабре. В нее также вставят несколько сюжетных эпизодов. Будем надеяться, прессе дадут ознакомиться с этой версией игры.





PC ИГРЫ: Бой будет заточен как beat'em-up или как файтинг? То есть он рассчитан на индивидуальную работу с каждым оппонентом или все же на большие потасовки?
«Акелла»: Скорее как beat'em-up. Ожидается, что противников у Акселя с каждым разом будет все больше, и их придется очень быстро бить, шустро раскидывая в разные стороны.

PC ИГРЫ: И такой же подход к мотоциклетному бою?
«Акелла»: Ну, пока я зарекаться не стал бы. Мы еще не испытывали производительность. Два-три оппонента – это нормально. А, в принципе, больше и не нужно – иначе будет чрезвычайно сложно с ними сражаться. Когда у тебя на хвосте целая мотоциклетная колонна, особо не повоюешь – от нее можно только убегать. Ну, или отстреливаться издалека. Кстати, если ты сбил кого-нибудь с байка, это еще не значит, что ты убил этого человека. Равно как и если Акселя сбить, это еще не значит, что он помрет.

PC ИГРЫ: Вы не боитесь, что огнестрельное оружие внесет резкий скос от рукопашного боя к перестрелкам?
«Акелла»: Нет, у игрока будет мало патронов – все как в жизни. Плюс, находясь в охраняемых полицией районах, «огнестрелку» лучше даже не доставать – вы привлечете внимание всех стражей порядка. А их много. И пушки у них круче.

PC ИГРЫ: А как осуществляется движение по сюжету?
«Акелла»: Сюжет по мере развития ставит перед игроком на каждом своем этапе определенную задачу, которую необходимо выполнить. Задача объясняется с помощью диалога, скриптовой сцены. Вообще, роликов на движке по ходу игры будет очень много, и все они будут очень драматичными. В список особенностей игры входит графа «кинематографичность», так что каждый скрипт будет тщательно срежиссирован.

PC ИГРЫ: Насколько продолжительной будет игра?
«Акелла»: Мы ориентируемся на 12-15 часов основной сюжетной линии. Плюс большое количество побочных квестов и возможность исследовать Нейлсдейл. Например, у Акселя в одном месте угонят мотоцикл – делай, что хочешь. А в другом можно будет принять участие в гонках.

PC ИГРЫ: А что с саундтреком?
«Акелла»: Саундтрек – это особая тема. Его пишут несколько молодых альтернативных команд, финальное число которых не ограничивается. Они играют в основном готик-рок, хард-рок, спид-метал, индастриал. В общем, спектр музыки, представленный в игре, очень широк: от техно до хард-металла. Но все треки выполнены в одном ключе: тяжелая, агрессивная, жесткая музыка. Правда, несколько лирических тем все же будет, в том числе и для Лейлы (*все блаженно ухмыляются – прим. ред.*)... В проекте есть план по выпуску саундтрека отдельным CD. Пока мы не видим в этом ничего нереального.

PC ИГРЫ: М-да, неплохо было бы. Ну и напоследок – когда состоится релиз игры и каковы системные требования?
«Акелла»: Игра выйдет в конце следующего года, скорее всего – поздней осенью. А системные требования самые скромные – уже сейчас игра нормально идет на компьютере с девятисотгерцевом процессором и GeForce 2.



PC ИГРЫ : Ну все, мы уже начинаем с нетерпением ждать Axle Rage! Мы, да вообще и все игроки, в вас верим. Удачи вам, сделайте их всех!
«Акелла»: Спасибо за добрые слова и веру в нас...

ЯПОНСКИЕ КОРНИ

Андрей не скрывает, что огромное влияние на Axle Rage оказала японская анимационная картина Кацухиро Отомо «Акира» (Akira). По жанру это психоделический боевик с очень закрученной и сложной для восприятия сюжетной линией. Действие аниме 1988 года выпуска происходит в 2019 году, по прошествии 32 лет после третьей мировой войны, в Нео-Токио, мегаполисе, выстроенном на руинах прежнего Токио. В городе царят бандитские группировки, правительственные войска стараются хоть как-то сдерживать ситуацию. Главный герой фильма – паренек по имени Канэда (Kaneda), главарь байкерской банды. Визуальный ряд картины выглядит совершенно потрясающе для своих лет – это первое аниме, использующее 24 кадра в секунду и компьютер для синхронизации речи и движений губ персонажей. Да и художники постарались на славу – атмосфера постапокалиптического города создана филигранно, плюс всех радуют мощные мотоциклы героев, а особенно – росчерки их фар во время езды. А вы говорите, «Харлей Девидсон и Ковбой Мальборо»...





XENUS

КРОВЬ, ПОТ И СЛЕЗЫ

Беседовал Антон Комаров

В уходящем году отечественная разработка разродилась массой ярких релизов и не менее ярких анонсов. И похоже на то, что первой ласточкой нового 2004 года станет жаркий «колумбийский» проект киевской студии Deep Shadows с гордым, но все еще малопонятным нам именем Xenus. За секретами и новостями разработки в самом что ни на есть предновогоднем настроении, отправляемся мы на рандеву с Сергеем Забарянским, руководителем компании разработчиков и лидером проекта.

PC ИГРЫ: Добрый день, Сергей! Обращаясь к проекту Xenus, прежде всего, хотелось бы ближе познакомиться со скрытыми героями игры — ее создателями. Киев давно славится сильными разработчиками, а Deep Shadows — чуть ли не новичок в украинской столице. Играет ли роль для вас конкурентная среда, насколько вообще вы углубляетесь в индустрию, или же кроме собственного проекта на данный момент для вас ничего не существует?

С.З: Без сомнения, мы очень сильно увлечены нашей игрой и погружены в мир Xenus, ведь это — залог целостности игры. Но это не означает, что мы не смотрим по сторонам! Играем во все и всегда, следим за последними новостями от разработчиков других проектов, как наших, так и западных. В общем, стараемся идти в ногу со временем и быть в курсе всех новинок, и то, что Киев – одна из столиц восточноевропейской игровой разработки, только подстегивает нас и требует работать на самом высоком уровне.

PC ИГРЫ: Ваша работа с успешным и популярным предыдущим проектом Venom — оказала ли она какое-то влияние на новую игру? Помимо опыта законченного проекта, есть ли что-то, что появилось в Xenus именно благодаря работе с Venom?



С.З: Главное, что дал нам Venom – это опыт законченного проекта, понимание, в каких моментах стоит быть особенно внимательными, как строить работу, чтобы укладываться в запланированные сроки и





т.д. **Xenus** — абсолютно самостоятельный проект, наш новый шаг, и он не находится в какой-то зависимости от предыдущего. Даже новая версия движка Vital, на котором базировался **Venom** – это полностью переработанный и качественно другой продукт.

PC ИГРЫ: Можете ли вы назвать принципиальное отличие проекта Xenus от некоторых других игр, сочетающих жанры RPG и экшен?

С.З: Принципиальное отличие как раз и состоит в полном соответствии нашей игры со всеми требованиями обоих жанров. Мы уже встречали динамичные RPG и играли с упоением в экшены с ролевыми элементами. К чему стремимся мы, так это к созданию полноценного трехмерного ролевого проекта с высочайшим уровнем графики, при этом отвечающего всем канонам жанра экшен. Судите сами: мы представляем целостную систему опыта игрока, основанную на множестве параметров (около двадцати). Бесконечное взаимодействие с NPC получит эмоциональную и часто весьма забавную диалоговую озвучку. Устав от одиночества и постоянного напряжения, игроки, возможно, найдут нелишним приобрести пару временных союзников – и это тоже реально в **Xenus**. Другое дело, что бесплатно вам помогать никто не будет. Мир Колумбии серьезно погряз в коррупции, преступности и внутренних дрязгах, но вот парадокс – в этой маленькой стране вращаются миллионы долларов. Любому нормальному человеку (к которым мы, конечно, причисляем главного героя — Кевина Майерса) здесь шагу не ступить без лишней пачки баксов. Поэтому большая часть взаимоотношений Кевина с встречающимися персонажами будет основана на принципе: «деньги-товар», «деньги-услуга», «товар-услуга». Не важно, за что нужно платить – будь то экипировка, информация, собственная жизнь – Кевин вынужден постоянно пополнять свои скромные сбережения. Вот почему зачастую для того чтобы продвинуться в своих поисках, ему придется отвлекаться на посторонние (на первый взгляд) поручения, помогать незнакомым людям, зарабатывать иногда не самыми чистыми способами.

С другой стороны, игрок способен постоять за себя (и за других) и более жесткими методами. Ему доступно 20 видов оружия: пистолеты, автоматы, гранатометы, плюс множество дополнительного оружия на транспортных средствах, например. В общем, все то, что при определенных усилиях и при некоторых деньгах можно найти в испаноязычной части североамериканского континента. Кстати, все основано на реальных прототипах, а мы провели немало времени в киевских и московских музеях, чтобы максимально точно воссоздать нужные стволы в

ОНЛАЙНОВЫЕ РАДОСТИ

PC ИГРЫ: Вы четко определились, что мультиплеер в проекте непременно будет. Расскажите, каких режимов стоит ждать, и вообще, планируется ли какая-то поддержка интереса к сетевой игре в **Xenus**, по крайней мере, в России?

С.З: Честно говоря, он даже не будет, а уже есть. Проходит обточку, обкатку и т. д. Игра по LAN и интернету – до 20 игроков стопроцентно, а то и больше. Еще работая над **Venom**, мы сделали мультиплеер, основанный на пинг-независимой технологии, в **Xenus** мы используем эту же технологию в новом, продвинутом варианте.

Для нас было особенно важно выдержать общий стиль игры и в многопользовательском режиме, и мы постарались это сделать, несмотря на то, что пришлось готовить специальные уменьшенные карты. Также именно поэтому мы сохранили ролевой элемент в мультиплеере. На данный момент можем пообещать режим CTF и некоторые другие командные режимы.

А насчет поддержки и популяризации сетевого Xenus вы тоже не промахнулись. Киберспортивное направление в России и СНГ развивается гигантскими темпами, нас радуют успехи российских представителей на крупнейших мировых соревнованиях (давайте закроем глаза на последний WCG). Наш издатель «Руссобит-М» также обратил внимание на эту сферу и уже опробовал свои силы, проведя несколько чемпионатов по играм своих разработчиков. Насколько мне известно, «Руссобит-М» готовит программу чемпионатов и поддержки интереса к сетевому Xenus на территории России как минимум, а мы сделаем все, что в наших силах, чтобы претворить ее в жизнь.









«виртуале». Мы тщательно отрабатываем боевой AI противника: враг на слух определяет местонахождение героя, достает его гранатами, если не может «взять с прицела», а сам шарахается от них в сторону, действует в группе с соратниками и т.д.
И при всем при этом в Xenus любой игрок имеет выбор, каким путем решать создавшуюся проблему. Лезть напролом, решать квесты, изучать обстановку далее и ждать новых возможностей – каждый ответственен за себя и своего героя. Мы готовим игру для двух огромных аудиторий и даем им возможность попробовать свои силы в разных качествах.

PC ИГРЫ: Необычное название Xenus уже долго интересует и журналистов, и все игровое сообщество. Варианты аббревиатуры, скрытых организаций, биологического или химического оружия, даже просто гиперманьяка и многие другие — не то что не опровергались и не подтверждались, вы практически избегали их как-либо комментировать. Можно ли хотя бы приоткрыть, насколько быстро или очевидно придут игроки к пониманию центрального понятия сюжета во время игры? И вообще, является ли слово Xenus лобным камнем сюжета вашего проекта, как многие привыкли считать?

С.З: Принципиальной ошибки тут нет. Мы не зря именно так назвали игру, и стержнем сюжета действительно будет нечто, именуемое Xenus. Другое дело, что тайное становится явным именно в финале. Хотя на своем пути по колумбийским просторам вы не раз будете чувствовать, что разгадка почти рядом, а может, даже ошибаться, принимая простую разгадку за верную. Мы не говорим, что догадаться, в чем дело, невозможно, но голову поломать придется.

PC ИГРЫ: Нас ожидает обширный игровой мир, видимо, горячо любимая вашей командой Колумбия успеет приманить к себе не одного будущего поклонника игры. Расскажите об особенностях различных локаций на уровне, имеет ли каждая из них привязку к определенной части сюжета? Наверняка есть неожиданные сюрпризы, которые могут произойти с игроком именно в той или иной местности?

С.З: Ну, главная особенность — это все-таки общий игровой уровень, более 600 кв.км[2] игровой площади. Мы используем технологию снижения детализации с удалением, а в принципе наш движок способен выдавать до 300 тысяч полигонов на экране, так что игрок оказывается вообще не ограниченным в передвижении на всей местности. Другое дело, что наша Колумбия чрезвычайно разнообразна. События игры могут проходить где угодно – в городах и индейских поселениях, на закрытых военных объектах и секретных базах, на виллах наркобаронов и даже на полях коки – все зависит от того, какую дорогу выберет себе игрок в нашей Колумбии. Все эти крупные локации наполнены более мелкими, просто необходимыми в игре – это офисы, бары, хижины партизан, аэропорты и многое другое. И, конечно, окружает все жилые места потрясающе красивая, яркая, манящая тропическая природа. Мы выложились на все сто, работая над ландшафтами Колумбии, и надеемся в холодные вечера предстоящей зимы погреть душу поклонникам.
Что касается сюжета – то он, как, наверное, в большинстве проектов, играет определяющую роль в создании тех или иных локаций изначально. Но, если честно, то в ходе разработки не раз были моменты, когда мы натыкались где-то в кино, на фотографиях, а порой и в жизни на такие живописные и яркие местечки, что уж очень хотелось пристроить их в мир Xenus. Благо сценарист всегда поддерживал дизайнеров и плавно подгибал сюжетные моменты под такие «вдохновения».



HI-TECH

PC ИГРЫ: С технической стороны мы уже можем доверять движку Vital, известному со времен **Venom**. И, тем не менее, интересно, насколько серьезно вы используете его графические возможности. До каких пределов ведет вас стремление к реалистичности на этот раз?

С.З: Сейчас, оглядываясь назад, мы понимаем, насколько серьезный шаг вперед являет собой вторая версия нашего движка по сравнению с первым Vital. Новый движок – это не просто хороший render, он представляет собой целый набор развитых библиотек (render, path-finder, rigid body physics, sound). Поэтому создавать игру – настоящее удовольствие.

Вкратце, «фичи» движка следующие:

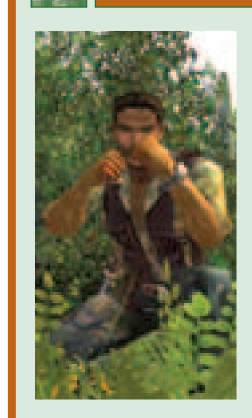
1. Уникальная технология отображения огромной, хорошо проработанной в деталях территории.
2. Скелетная анимация с блендингом трех костей на вершину.
3. Анимация лиц персонажей при разговоре.
4. Многослойные текстуры любого разрешения. Наша технология позволяет забыть времена, когда был виден тайл.
5. 5000 полигонов на персонаж и до 300000 на экране.
6. Lightmaps
7. View-independent прогрессивный меш для моделей и view-dependent прогрессивный меш для геометрии уровня
8. Физика сравнима с таким известным пакетом, как Havok (+ набор стандартных моделей: машина, вертолет, катер, самолет, игрок).



Тот самый Venom



ДРУЖБА ПОКУПАЕТСЯ



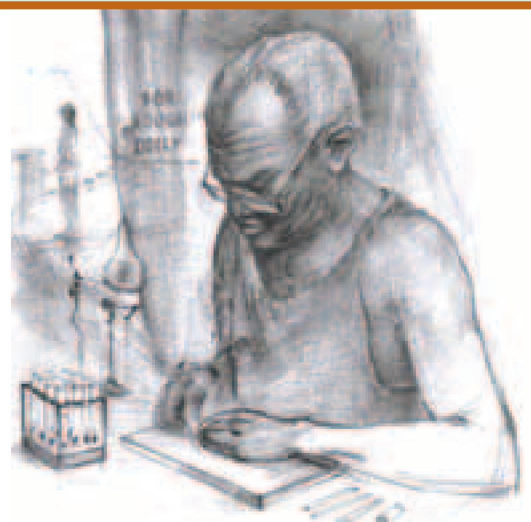
PC ИГРЫ: Герой-одиночка – дело привычное. Но Кевин может найти союзника. Для этого в Xenus есть специальные персонажи? И нужно ли это вообще, будут ли моменты, в которых без помощи обойтись невозможно?

С.З: Мы уже рассказали о возможности приобрести союзника, более того – можно его менять, отказываться. Речь не идет о постоянном напарнике – в Колумбии никому нельзя доверять. Дружба покупается. Либо герой хорошо платит за помощь, либо он успел заработать себе хорошую репутацию и потенциальный друг может оказать содействие из идейных соображений. С другой стороны, главный герой в игре – это Кевин , и если игрок достаточно силен, то ему по силам справиться и одному практически с любой проблемой.

PC ИГРЫ: Большая часть деятельности главного героя, Кевина Майерса, будет тесно связана с шестью основными правящими силами в Колумбии – реальной и виртуальной. Поведайте нам об особенностях этих групп, возможно, какие-то из них дружественны друг с другом, а какие-то находятся в максимальном противостоянии? Есть ли потенциальная возможность для игрока (может, выпускника МГИМО) пройти игру настолько дипломатично, чтобы не помешать интересам ни одной из группировок и отделаться малой кровью мелких стычек?

С.З: Успехи и безопасность героя в игре действительно во многом зависят от его взаимоотношений с главными силами, управляющими в Колумбии. Шесть основных группировок – правительство, наркомафия, индейцы, ЦРУ, бандиты и партизаны – будут часто пересекать путь Кевину. Но мы уверены, что в ходе своих приключений игрок быстро научится ориентироваться по ситуации. Увеличение уровня сложности происходит в игре пропорционально росту параметров героя. Так что если игрок не сможет как следует изучить мир, в который попал, то быстренько выроет себе могилу.

Изначально каждая сторона настроена нейтрально по отношению к герою

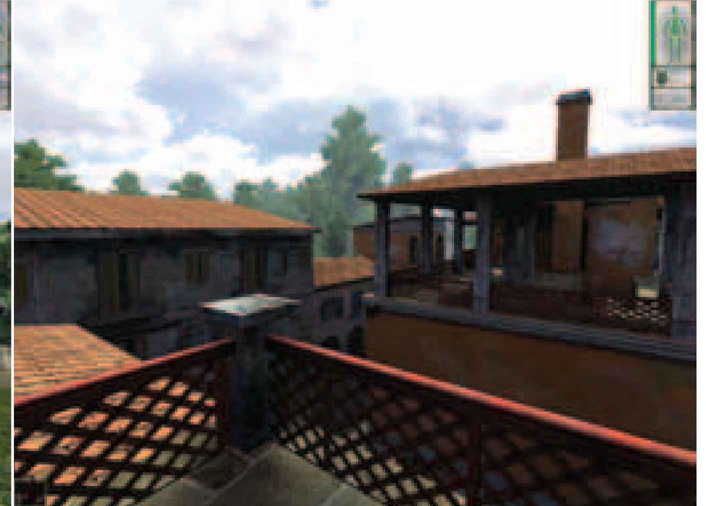




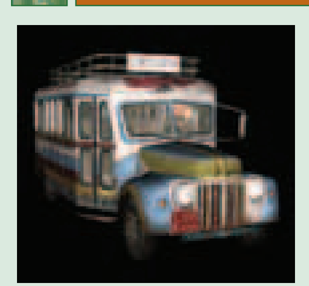








ПО СТОПАМ GTA



PC ИГРЫ: Действительно ли управлять можно любым колесно-килево-винтовым и т.д. средством, которое встретится игроку? Можно использовать только пустые машины или реально попросить подвезти, «снять» с прицела водителя, может... сзади незаметно подсесть и спрятаться?

С.З: Принципиально – да, можно использовать любое транспортное средство. И еще угонять, и даже продавать. Как добраться игроку и получить себе моторного друга – придется решать на ходу. Например, можно убить водителя. При этом, если он перед смертью не несся на всех парах, «джип» вы в свое распоряжение получите, ну а в противном случае останется только постоять у разбитого об дерево капота.



лишь потому, что еще не знает его. Группировки владеют оружием, имеют влияние и деньги, а также доступ к серьезным потокам информации. Герою так или иначе придется с ними столкнуться, и от того, как он поведет себя с той или иной силой – согласится ли выполнять ее порой весьма грязные задания, откажется ли сотрудничать, солжет ли – зависит отношение к нему этой группировки. Но что еще более важно, группировки находятся в вечном, скрытом или открытом противостоянии. Так что общение с одной из сил автоматически влияет на отношения со всеми остальными. Повелся с партизанами – не лезь на глаза правительству, продался ЦРУ – наркобароны тебя в покое не оставят, да и остальные не порадуются. Враждебное отношение какой-либо стороны приведет к массе неприятных моментов. Все они так или иначе будут мешать вам достичь цели либо напрямую угрожать жизни героя: методы группировок сильно различаются. Зато из дружбы можно извлечь множество плюсов. NPC, принадлежащий к вашему текущему союзнику, может бесплатно оказать вам помощь. А за выполнение ответственного задания дружественная группировка заплатит гораздо больше, чем, например, нейтральная.

Что же касается нейтрального прохождения игры... вряд ли это под силу обычному человеку – всем не угодишь... Разве что вы обладаете терпением, умноженным на интуицию Юрия Вяземского или героев его программ — тогда вам удастся найти решения всех проблем в мире Xenus ценой немногочисленных жертв и искореженных судеб.

PC ИГРЫ: Насколько разнообразной будет квестовая часть игры? Ведь идея шести потенциально дружественных группировок и одновременно потенциально вражеских может породить массу оригинальных заданий. Не говоря уж о типичной запутанности всех политико-экономико-преступно-общественных дел в Колумбии.

С.З: Ход ваших мыслей абсолютно совпадает с нашим. Ведь такая ситуация в Колумбии стала одной из причин для окончательного выбора этой страны местом событий в игре. Квестовые элементы разнообразны, во-первых, сами по себе, ведь, например, те же задания различных группировок требуют абсолютно различных подходов и зачастую могут спровоцировать героя поступиться со своей совестью. Ну ладно, если вас попросят похитить документы, передать информацию, даже убить неугодного группировке человека. А что вы скажете на требование взорвать











грузовик посреди городской улицы и свалить вину на партизан? Сразу предупреждаем: попытки искать обходные пути, рвать договоренности и т.д. – не возбраняются, но разбираться с заказчиком герой будет сам. При этом любое мало-мальски комплексное задание можно решать самыми различными путями. Например, соглашается игрок убить наркобарона – это ж надо сначала узнать, что жертва у себя на вилле, а потом хочешь – выкради ключи от потайного хода, хочешь – громи всю охрану, хочешь – найди архитектора, который строил ход и купи у него дубликат ключей, хочешь – подкупи неверного охранника и т.д. и т.п.

PC ИГРЫ: Касательно арсенала игрока и тех 20 видов оружия, которые будут доступны игрокам. Можем ли мы ожидать столь же реалистично ориентированного подхода, как ко всем основным характеристикам игры? И насколько серьезно придется герою возиться со своим вооружением – может ли оно изнашиваться, ломаться, либо, наоборот, совершенствоваться?

С.З: Да, мы стараемся как можно более реально воссоздать все виды оружия. Помимо внешнего реалистичного вида оружие требует ухода и обновления, так же как в жизни. Кроме естественного износа и возникающей отсюда необходимости периодического ремонта или же покупки совершенно нового оружия, главный герой может за соответствующие деньги улучшить характеристики своего арсенала, увеличивая дальность и т.п.

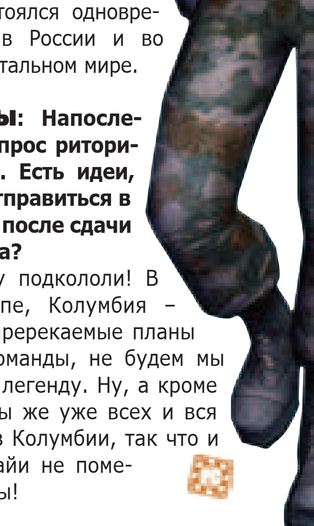
В ролевой части Xenus есть даже специальный навык, касающийся апгрейда оружия. Грубо говоря, к пистолету вам может потребоваться глушитель, к винтовке – новый оптический прицел. Герой может обнаружить-получить-купить самые различные дополнительные детали для своих пушек. Другое дело, что необходим определенный опыт, чтобы грамотно модернизировать оружие, не сломав при этом и само оружие, и дополнительный «девайс». Изначально этот навык развит у игрока на 20 процентов – можно рискнуть и попробовать подправить оружие самостоятельно. Вероятность успеха будет, соответственно, один к пяти. Зато с каждой следующей попыткой, независимо от их успеха, навык будет расти. С другой стороны, если очень хочется проапгрейдить оружие с полной уверенностью в успехе – придется заплатить мастеру. Правда, в этом случае навык героя останется неизменным.

PC ИГРЫ: Буквально каждый день игровая индустрия ошарашивает нас отсрочками релизов самых ожидаемых проектов. На какие сроки стоит настраиваться игрокам, ожидающим Xenus?

С.З: Мы недавно заключили контракт на мировое издательство нашей игры с компанией Atari и определили срок выходы игры на второй квартал 2004 года. Естественно, мы хотим, чтобы релиз игры состоялся одновременно в России и во всем остальном мире.

PC ИГРЫ: Напоследок вопрос риторический. Есть идеи, куда отправиться в отпуск после сдачи проекта?

С.З: Ну подкололи! В принципе, Колумбия – это непререкаемые планы всей команды, не будем мы ломать легенду. Ну, а кроме того, мы же уже всех и вся знаем в Колумбии, так что и на Гавайи не помешало бы!



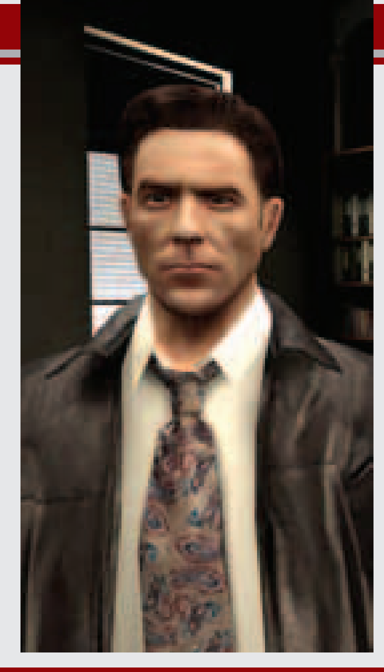




ИГРЫ МЕСЯЦА

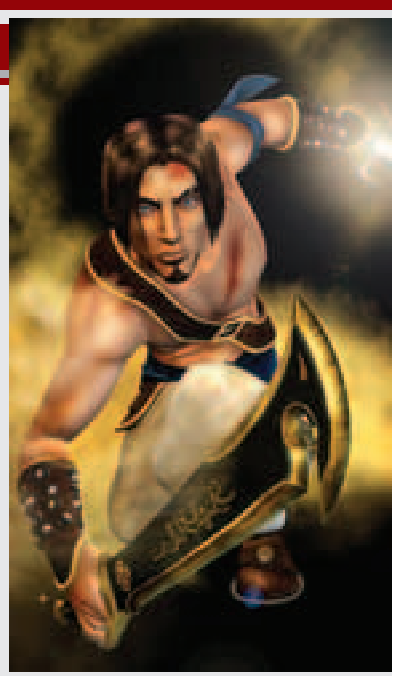
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Максим Пейн вернулся! На фоне бесконечных переносов релизов заочно любимых нами игр, это событие выглядит еще более важным и радостным. Тебя терзают сомнения, вдруг разработчики что-то испортили или недоделали? Тогда срочно перелистывай на страницу 90 и наслаждайся! Специально для тебя подготовлен подробнейший обзор игры! На диске ты увидишь целый раздел, посвященный игре – более 30 модов и многое другое! Мы уже не говорим обо всяких там паролях, «пасхальных яйцах» и прочих небольших, но очень приятных вещах. Наслаждайся!

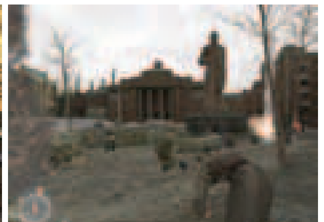


PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Еще одно громкое возвращение игры воистину культовой, но преступно долго не имевшей качественного сиквела. Наконец-то он снова с нами, голубоглазый Принц Персии. В честном и потрясающе красивом 3D. Он симпатичнее Киану Ривза, гораздо лучше него бегает по стенам и совершает десятиметровые прыжки, даже временем управлять умеет. И замедлять, и ускорять, и возвращать вспять, и даже замораживать! А какая у него подружка!.. Только вот на прилавках наш номер появиться раньше игры – мы писали по присланной из Ubisoft версии.

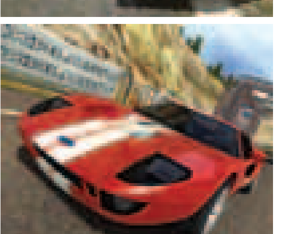
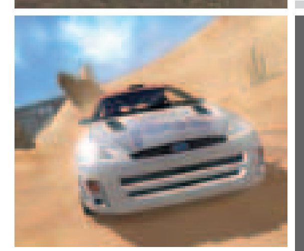




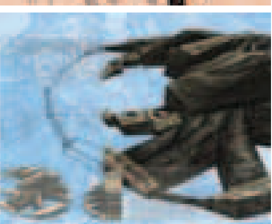





РЕЦЕНЗИИ





СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Такую игру нужно было убить еще до рождения. В 99% случаев так и происходит. Но иногда издатель бывает настолько расточителен, а разработчик настолько безумен, что ЭТО все же появляется на свет. Таким играм не место на наших страницах и на нашей планете. Яркие представители: **Extreme Paint Brawl, Hooters Road Trip, Skydive!, Survivor**. Тебе очень повезло, если ты о них не знаешь.

1.0 – 2.0

У такой игры может быть хорошая графика, звук или музыка. Возможны оригинальные задумки и революционные подходы... Но помимо этого есть нечто такое, что не позволит вам получить никакого удовольствия от игры. Наиболее вероятная оценка для жестоких разочарований и продуктов, над которыми рекламный отдел работал лучше, чем разработчики. Яркие представители: **Enter The Matrix, Daikatana, Pool of Radiance 2**.

2.5 – 3.5

Не совсем то, что тебе нужно. Или совсем не то. Хотя, если ты фанат серии, этого разработчика или неудачных игр – можешь взглянуть. И потом не говори, что мы тебя не предупреждали. Яркие представители: **Crusaders of Might and Magic, Paradise Cracked, Archangel, James Bond 007: Nightfire**.

4.0 – 5.0

Когда конвейерное производство берет верх над творчеством. Когда бизнес и деньги далеко впереди идеи. Обычная по всем параметрам игра для любителей жанра. Очередной ничем не выдающийся клон. Адд-он в стиле «десять новых уровней!». Скучно. Яркие представители: **Tom Clancy's Rainbow Six, Heroes of Might and Magic IV, SimCity 4, FIFA/NHL/NBA XXXX**.

5.5 – 6.0

Это то, во что мы сами с удовольствием играем каждый день. Большинство игр, которые все же попадают в наш журнал, достойны именно этой оценки. Во всяком случае, мы стараемся сделать так. Просто хорошие и интересные игры. Яркие представители: **No One Lives Forever, Age of Mythology, Gothic, The Sims**.

6.5 – 7.5

Понравится практически всем, кроме ярых ненавистников жанра. За шаг до шедевра. Не хватает крохотного штриха – еще одной недели разработки, дополнительного бета-тестера, лишнего нолика в бюджете проекта... Яркие представители: **Unreal, C&C: Generals, Neverwinter Nights, GTA 3**.

8.0 – 9.0

Откровение, явление или просто культ. Обязательно пройдите такую игру до самого конца – получите громадное удовольствие. И задумайтесь о покупке подарочного издания. Будет что показать и рассказать внукам. Яркие представители: **Quake, Warcraft, Diablo, Fallout**.

9.5 – 10.0

Игра-мечта. К сожалению, таких игр не делают. Никогда.

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЗВЕЗДЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

ЖАНР ИГРЫ	TPS
ИЗДАТЕЛЬ	Rockstar Games / Take 2 Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«1С»
РАЗРАБОТЧИК	Remedy Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.maxpayne2.com



Боевая бабушка – только что убила человека, а теперь мило общается с Максом





О КОМПАНИИ

Финская студия Remedy Entertainment была основана в 1995 году. Первым проектом были аркадные гоночки Death Rally, привлекшие внимание игровой общественности. После этого наступило затишье перед бурей – выходом в свет игры Max Payne, разрабатывавшейся так долго и столь кропотливо. Что было дальше – всем известно.

Текст: BatmanOne

Люди, по большому счету, делятся на две категории: на тех, с которыми все время что-то приключается, и на тех, с кем ничего сверхъестественного – с участием «чужих», биологических имплантантов и прочей футуристической ерунды – не происходит. Деление на «везунчиков» и «не очень» происходит где-то на кармическом уровне при прямом участии космоса. Что-то изменить – невозможно. Даже при наличии огромного желания.

Повезло ли товарищу Пейну или нет – вопрос отдельный, требующий глубокого анализа с применением химических веществ и биологических добавок. А вот тот факт, что на голову нашей звезде шишки валятся как в сосновой роще – факт фактейший, и думать здесь нечего.

История началась в первой части сериала, когда Хосе Игнасио… Впрочем, обойдемся без него. Хосе тут практически ни при чем. Во всем виновата карма, от которой – никуда, как показало следствие.

ПСИХОДЕЛИКА

Конечно, есть фанаты своего дела, записавшие историю предыдущего повествования на манжетах своих белых (хотя, вряд ли белых) рубашечек, на мамином фартуке и на ползунках Младшенького, но таковых – немного. Большинство же, наоборот, окунулось в головокружительную гонку, примерив черный кожаный плащ Максима-почти-пулемета на свое тело, забыв обо всем остальном. Смешались в голове и наркотик V, и русский мафиози, и бесконечно стильные вставки-комиксы, и прыжки во все стороны в сопровождении стрельбы с двух рук. Смешалось все в снежный шар со смещенным центром тяжести. Не успев стряхнуть ледяное оцепенение, получаешь ощущение реальности в мире **Max Payne** за номером два. Орбита параллельная, курс – тот же.

И тому лишь способствует классическое начало с «приходом» в себя на койке в типичной больничной палате. Что было раньше, то явно было, а детали процесса в суматохе случившегося утеряны. Остались краткие воспоминания врагов (традиционно много) и друзей (мало, если вообще есть). Скелет есть, но необходимо добавить живой ткани на голую кость. Чем мы и займемся на протяжении всей игры.

Заплыв по течению сюжета выполнен в стиле «а че вчера было?». Макс вспоминает, догадывается и додумывает, а мы все это специально для него наглядно показываем. Или, вжившись в роль, вспоминаем вместе с ним. Отличники химической обороны из недалекой Финляндии занимались разведением сюжетных прелестей все то время, пока твой одноклассник Сашка пил пиво на детской площадке. Вывод упомянутых прелестей получился обширным. Максимке, дрожащей ногой вступающему на первую ступень лестницы повествования, это сразу становится очевидно. Только пришел в сознание, как навалилась вереница хлопот и обязанностей, нераз-



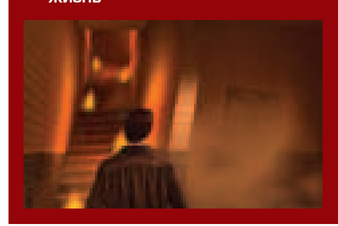
ФАКТЫ

24 уровня

16 видов оружия

2 года разработки

- увеличенная втрое сюжетная линия
- одна любовь, одна мертвая девушка, одна неудавшаяся жизнь



…занимались разведением сюжетных прелестей все это время, пока ваш одноклассник Сашка пил пиво на детской площадке…



Любимые всеми прыжки в стороны и стрельба в падении, во второй части не так эфективны









рывно связанных с ударным трудом в местном отделении милиции. Район был крайне опасен – местные школьники предпочитали отдыхать вместе с вышеозначенным Сашкой, что обычно заканчивалось драками и поножовщиной. Впрочем, разобраться с местными хулиганами может и кто-то другой, а вот в своем параноидальном сознании предлагается порыться самому, вспомнив все ужасы своего города. Города, Где Всегда Идет Дождь. Быть может, именно метеорологические условия не дают утомленному alter ego рвануть ввысь, забыв об извечной мысли, что с тетками лучше не связываться, ибо гибнут они как по мановению волшебной палочки. Погода нелетная, спору нет. Но любви и ласки хочется.

На этот раз сценаристы дали волю скучающему без дела чувству желания ближнего своего. Без романтики в **Max Payne 2** нам обойтись не удается, так как Мона, сестра-близнец погибшей в первой части красавицы, не дает покоя – виляет филейными частями и позирует в раздетом виде специально для Макса (и только, хнык). Ушла в «несознанку» и помогает в нелегком деле борьбы с организованной преступностью практически молча. Поговорить, впрочем, любит, но не по делу.

МНЕНИЯ КОЛЛЕГ

GameSpy: 5 звезд. Цитата: «Экшен Max Payne 2 несет в себе столько же адреналина, сколько любой кинобоевик, с той лишь разницей, что это ТЫ держишь ситуацию под контролем. Или уже почти не держишь – как это часто бывает с Максом.»

PC.IGN.COM: 9.4. Цитата: «Любовная история добавляет драматизма жутковатой истории Макса и как-то делает происходящее более важным и интересным... Мне лишь бы хотелось, чтобы игра была подлиннее.»

GameSpot: 9.0. Цитата: «Это стиль экшена, который никому не удалось воспроизвести на таком же уровне качества, как в Max Payne – хотя пытались многие.»

ActionTrip: 82. Цитата: «Max Payne 2 можно показывать друзьям негеймерам в качестве демонстрации того, как далеко компьютерные игры ушли в плане технологии и кинематографической ценности.»

ПО ДЕЛУ

А ведь за время нашего с вами отсутствия мир не стоял на месте, а продолжал свое непрерывное вращение вокруг центра солнечной системы. Из-





В Max Payne 2 бегать по карнизам действительно страшно



менения вошли в наш мир, готовы ли мы к ним или нет. Легкому тюнингу подверглись почти все составляющие мира в стиле «нуар», начиная от промозглых мостовых, убранства квартир и многочисленных пристанищ злодеев; и заканчивая, собственно, физиономией Макса. Последний повзрослел, перестал походить на Микки Рурка в молодости (или на одного из своих создателей), прикупил новый галстук, а на грудь вывесил NYPD, чтобы быть-таки похожим на настоящего следователя. Карнавал же решил не устраивать, оставив плащ, как дань прошлому. Отмечая свой рост ввысь и вширь, наш герой озадачился поисками представительницы противоположного пола для проведения совместного досуга. Досуг подобрался весьма разнообразный: начиная отстрелом невероятного числа подонков и извергов, и заканчивая отстрелом еще большего их числа. Помогает герою пышногрудая (очевидно!) красавица Mona Sax – принципиально не буду транскрибировать фамилию на русский, уж простите. Но вот было ли место настоящему и здоровому [censored] в отношении двух означенных персон – удобная камера не показала, дав лишь тонкие и прозрачные намеки, что буква M(ature) возникла в ESRB-рейтинге игры не только из-за слова fuck и других представителей разговорного американского.

САКС

Сюжетная линия, по которой стремительно мчится паровоз по имени Payne, плотно связан с гражданкой Sax. Как в любом классическом же повествовании, наш герой вынужден влюбиться в прелестную деву, по-

Сюжетная линия, по которой стремительно мчится паровоз по имени Payne, плотно связан с гражданкой Sax

ДЛЯ СЛАБЫХ ДУХОМ

■ Для получения доступа к консоли игры и ввода в нее необходимых каждому ребеночку кодов, следует запустить MP2 со следующим префиксом: maxpayne2.exe –developer. После этого в игре можно спокойно жать «~» и наслаждаться следующим эффектом:

- clear – очистить консоль
- coder – режим Бога, все оружие, бесконечные патроны
- god – стать Богом
- mortal – детишкам непросто быть смертными
- getallweapons – все оружие – в очумелых ручках
- quit – стремительная эвакуация из игры
- showfps – покажите мне FPS, покажите
- jump10 – прыгаем выше
- jump20 – еще выше
- jump30 – совсем высоко
- showhud – и включаем HUD

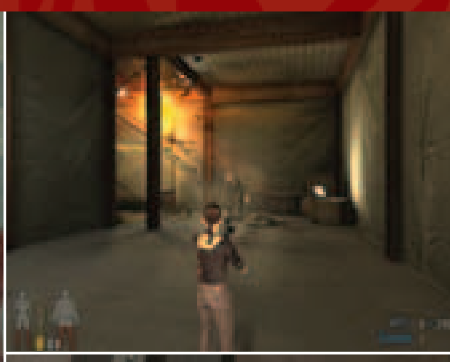


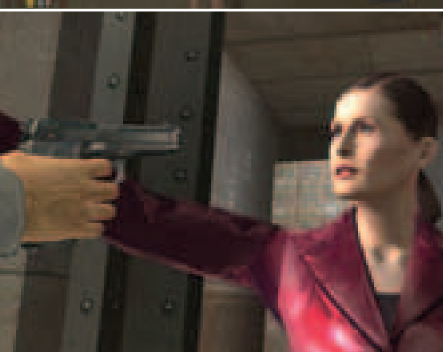
■ В режиме bullet-time мир окрашивается в коричневатые краски



■ Противники отличаются не только внешним видом, но и умениями. К примеру, уборщики – слабые противники


За этим поцелуем стоит не просто история любви, а целая жизнь





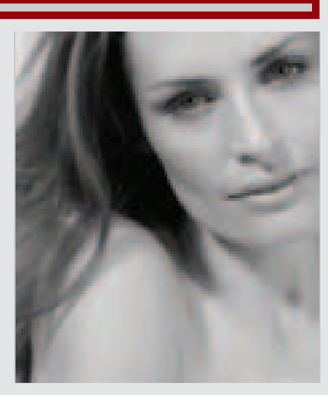
лучив в придачу еще клубок проблем и головоломок, решением которых займется дуло пистолета, дробовика, АК или, на худой конец, граната (одно решение для всех бед – новый продукт на рынке, не пропустите!). А ведь кроме неразберихи с Моной, Максим страдает набором врожденных качеств, которые жить не помогают. Вследствие чего, в один момент, расположенный совсем недалеко от первых сцен в больнице, перестаешь видеть даже малейший смысл происходящего и пытаться найти опору, с помощью которой полагается пробираться через заросли сценарных джунглей. Чувствуешь себя Архимедом, искавшим рычаг, чтобы сдвинуть Землю: теоретически решить задачу можно, но подразумевает ли она практическое решение и – что более важно в нашем случае – нужно ли решение вообще?..

Введение в повествование активного женского персонажа – шаг оправданный и логичный. Страдать после гибели семьи до потери сознания больше не интересно, хотя своеобразную грусть воспоминания навевают с пугающей периодичностью. Гражданка Sax, обладательница великолепной фигуры (достойно реализованной как в фирменных комиксах ИД «Макс Пейн и Сыновья», так и «in-game») не даст покоя гормонам уже немолодого ловеласа, отвлечет от дум тягостных, да и разнообразит игровой процесс свои присутствием.

Во время одной из жарких перестрелок, беготни по горящему зданию, готовому в любую секунду устроить братскую могилу из постояльцев и гостей столицы, мы бесстрашно ныряем в удобно подвернувшееся окно. Чем закончился прыжок веры – понятно: жесткое падение и потеря связи с реальностью с помощью дополнительного удара доской по голове. И вот уже бразды правления повествования временно переходят в руки нашей пассии – нам предоставляется уникальная возможность примерить тело мисс Sax, попрыгать-поскакать, наслаждаясь ее приятными формами, маячащими перед глазами.

СЕКСАПИЛЬНАЯ MONA SAX

Прообразом подружки Макса стала модель с реальным именем **Кэйти Тонг** (Kathy Tong). Появление любого хоть немного привлекательного женского персонажа компьютерной игры вызывает бурю эмоций среди поклонников виртуальных развлечений, коими являются преимущественно молодые люди в возрасте... а сколько вам лет, извините? Именно из-за недостатка любви были обнаружены секретные коды, которые позволяют поиграть за Мону, Мону раздетую. Редакция отказывается думать, к чему это может привести!



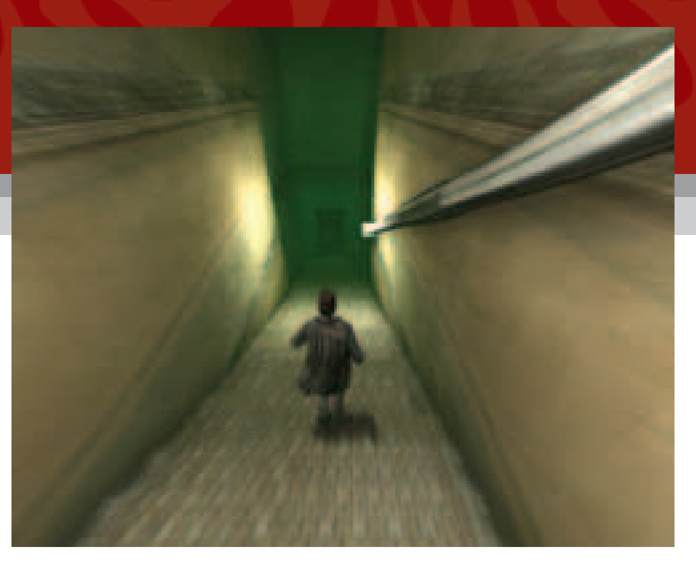
ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

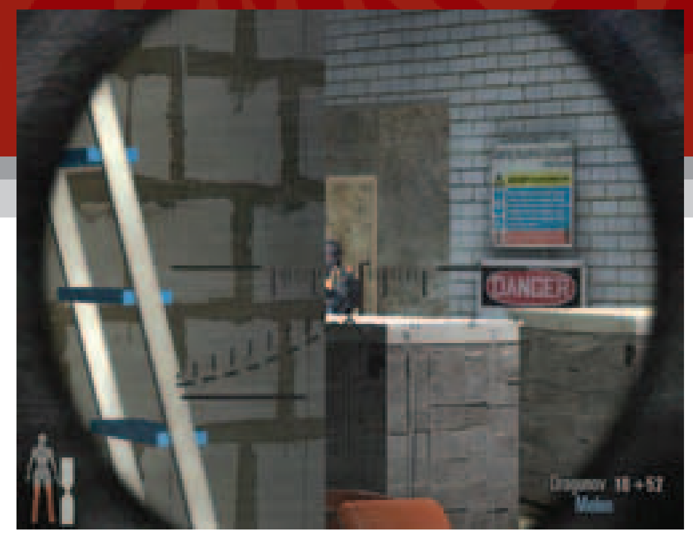
Переживать за игровой процесс всем любителям первой части повествования нет не-











обходимости. Рокировки не произошло, управления из симуляторов не добавили, наличие руля обязательным не стало. Slo-mo остался на месте, не претерпев никаких видимых изменений. Единственное, к чему следует готовиться специально, так это к остервенелому нажатию на подобающие кнопки и клавиши: для того, чтобы поспеть за сюжетом, разработчики ввели в игру такое, нет, ТАКОЕ количество злодеев и их приспешников, что в кадре порой можно наблюдать нечто близкое к **Serious Sam**. Не совсем, конечно, близкое; но по природе своей эти явления схожи и преследуют одни и те же цели. Впрочем, приятно смотреть на разлетающиеся во все стороны толпы вооруженных чистильщиков. От взрывов люди в комбинезонах забавно превращаются в ошметки, намекая, что теперь в мире Пейна существует и физическая модель. Слабенькая, не **Silent Storm** или грядущий и просто-таки умопомрачительный движок **Havoc 2**, но приятная своим наличием и оказавшаяся явно к месту.

И ДЕЛО ЕГО ЖИВЕТ

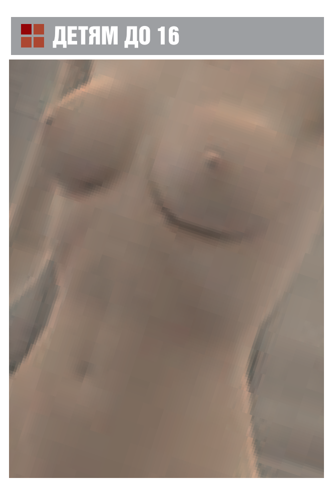
Макс «номер раз» жил, живет и продолжает жить за счет модификаций и новых уровней. Удобная и не слишком трудная структура утилиты для создания оных этому только способствует. Не секрет это и для **Remedy**, которая, едва успев протрезветь и отоспаться после пьянки по поводу начала продаж **Max Payne 2**, выпустила редактор для своей игры. Первые модификации понавскакивали как прыщики. Много, да еще и бесполезные, или даже отталкивающие. Например, в FPS Mod'е, «вставляющем» камеру в глаза Максимке, уткнувшись в стену или другое препятствие, ты увидишь сгусток пикселей а-ля «лицо Макса сзади, изнутри». Ужасное зрелище. Ждем, когда создатели модов отойдут от действия всяких веществ и сделают что-то более опрятное.

Однако если физика тебя чем-то не устраивает – обрати внимание на наш диск, который завален роем модификаций к **MP2**. Некоторые из них снимают с местной физики оковы псевдореалистичности. Теперь она может не выпендриваться, стараясь показать что-то похожее на правду, а целиком нацелиться на развлечение и зрелищность. Сальто на 360 градусов от одного выстрела в голову и полет к самым звездам от взрыва гранаты. В общем, тебе должно понравится. Кроме приза зрительских симпатий за лучшую операторскую работу, **MP2** получает премию за лучший саундтрек. Некоторые мелодии были взяты прямиком из оригинала, а добавленные – выше всяких похвал. Отличные атмосферные треки создают нужное нам настроение, а финальная песня Late Goodbye – хит сезона. Хоть сегодня в свободное плавание по радиоволнам. Первые места в Top10 и Top100 обеспечены.

MAX PAYNE'S JOURNEY

На фоне обещанных, но не вышедших игр (давайте не будем травить душу, перечисляя те самые названия, OK?), продолжение истории о непобедимом детективе Пейне пришлась как нельзя кстати, выйдя в указанный час, в указанное время. Не пропустите в кинотеатрах города! Игра сезона, а может и года.

ДЕТЯМ ДО 16



И, напоследок, запустив игру с префиксом -developerkeys, нажимаем Page Up, меняя модель. Доходим до Моны, потом до обнаженной Моны. Для любителей клубнички – нажимаем F3, а потом с помощью стрелочек и мыши разглядываем все прелести девушки. Еще раз F3 – управляем Моной. И еще раз – сброс положения камеры.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Лучший сюжет года, лучший геймплей года, дух первой части остался во второй
– Бесконечная стрельба и беготня напрягает и надоедает – хотим Мону

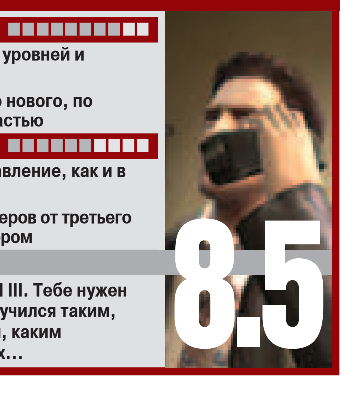
ГРАФИКА
+ Улучшенный движок показывает именно ту картинку, которую мы ждали
– Модернизация, впрочем, могла пойти и дальше, продвигая дело Пейна в массы

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Приятный треск выстрелов, лучшая музыка года
– Минусы? Вы о чем?

ДИЗАЙН
+ Изумительный дизайн уровней и персонажей
– Нет ничего особенного нового, по сравнению с первой частью

УДОБСТВО
+ Такое же удобное управление, как и в первой части игры
– Традиционные для шутеров от третьего лица недостатки с обзором

ИТОГО
Забудь о Half-Life 2 и DOOM III. Тебе нужен только Max Payne 2. Он получился таким, каким мы его ждали. Таким, каким мы видели его в наших снах...



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

СИКВЕЛ, ДОСТОЙНЫЙ ЛЕГЕНДАРНОГО ПРЕДКА



ЖАНР ИГРЫ	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Montreal
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (32MB)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (128MB)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.prince-of-persia.com

Трюки на высоте 50 метров – дело захватывающее

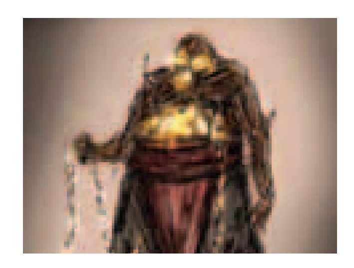


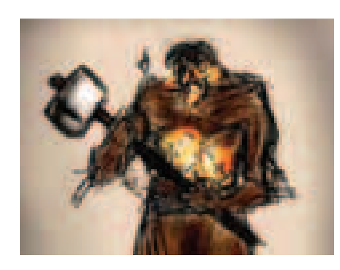
О КОМПАНИИ

Подразделение французского гиганта-издателя Ubi, компания Ubisoft Montreal была образована не так давно, но уже успела отметиться тремя играми: Batman Vengeance, Splinter Cell и Rainbow Six 3: Raven Shield, причем последние два тайтла стали настоящими хитами на всех без исключения платформах.

Текст: Роман Овсянников

Prince of Persia – пожалуй, одна из самых старых игр, с чистой совестью носящая статус культовой, но до сих пор не обзаведшаяся приличным продолжением. В свое время ваш рецензент предпочитал прохождение игры выполнению домашних заданий по арифметике, о чем по сей день нисколько не сожалеет. *Prince of Persia 3D*, в которой с оригиналом общего было, наверное, только название, запомнилась трехмерным движком, при ближайшем рассмотрении весьма жутким, а также нежеланием разработчиков уделить хотя бы немного времени такой составляющей игры, как собственно геймплей. Все это благополучно утянуло игру в омут, и до недавнего времени свято, натурально, место было, натурально, пусто. К счастью, современные технологии вдохновили крестного отца Prince of Persia, Джордана Мехнера (Jordan Mechner), на создание сиквела, сочетающего в себе прежний, притягательный игровой процесс с технологиями игропроизводства двадцать первого века.





Как-то так вышло, что, несмотря на обилие информации, собственно про игровой процесс **Prince of Persia: The Sands of Time** (далее SOT) было практически ничего не известно. Насмотревшись всякого за уходящий год, можно было предположить, что и здесь нас ждет красивый, но бестолковый аналог **Blade of Darkness** в псевдоарабских интерьерах. Если повезет, обладающий сюжетом, который кому-то что-то напомнит.

Как же приятно порой ошибаться.

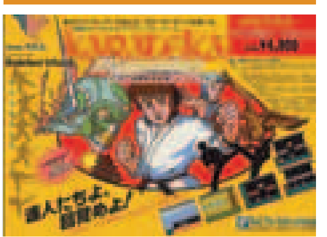
ИСТОКИ

Три слова, ради которых была написана эта рецензия, ради которых было сделано нечеловеческое количество скриншотов: это Принц Персии. Настоящий. Концентрированный. Это ничей не клон. Продолжающий традиции великой игры-предка, но в то же время на удивление самобытный. Честно говоря, трудно припомнить второй случай, когда разработчики смогли настолько ювелирно и виртуозно провести импликацию третьего измерения в тело игры.

Аркадные головоломки, формировавшие геймплей оригинальной игры, никуда не исчезли. Напротив: теперь приходится включать пространственное воображение, так как ключ к прохождению уровня может находиться не только сверху или снизу, а,

Принц – длинноволосый красавец с пронзительно голубыми глазами и элегантной небритостью

КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ



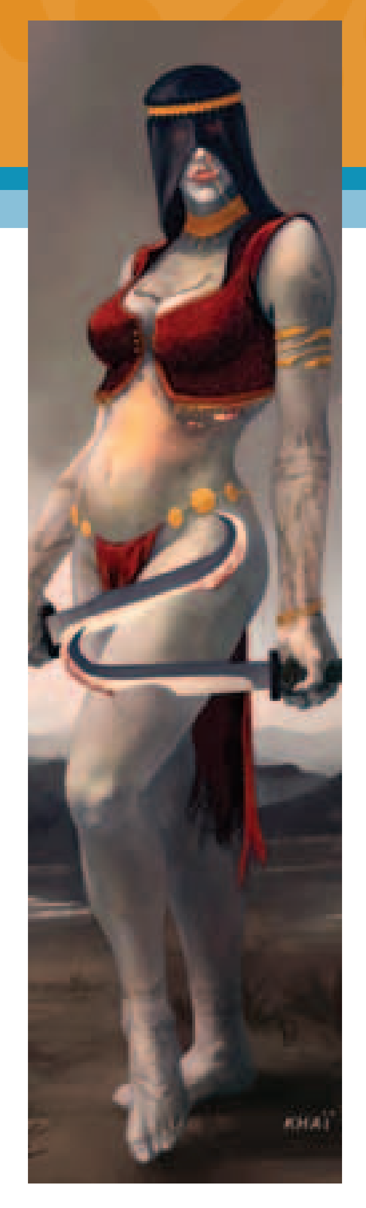
Джордан Мехнер, гейм-дизайнер SOT – известная личность в индустрии электронных развлечений, работает в ней уже два десятка лет. На его счету, помимо Prince of Persia, – создание таких игр, как Karateka и The Last Express. Все видеоролики (великолепные, причем пререндеренные, а не на движке), а также сценарий The Sands of Time создавались под его непосредственным руководством.



Принц со своей принцессой



Именно так Принц получает энергию для своих фокусов





Прыгать по стенам Принц умеет не хуже Нео

соответственно, с любой стороны. Уровень, правда, понятие достаточно условное: игра поделена на них скорее логически. Каждая головоломка – дьявольски красивый, детализированный трехмерный зал, насыщенный колоннами, уступами, проломами, балконами, перекладинами и прочими элементами, которые могут пригодиться для достижения нужной точки. Что приятно вдвойне – прохождение неоднозначно, и порой непреодолимая, казалось бы, задача решается изящно и лаконично, стоит взглянуть на нее с другого ракурса.

Все комнаты уникальны, для каждой приходится придумывать свой, особый технико-тактический (как никогда уместное слово) ход. С твоей помощью особа султанской крови ползает по узеньким карнизам, порхает с колонны на колонну и совершает многократные сальто, перелетая с одной перекладины на другую. К тому же, Принц умеет бегать по стенам (!), причем как вверх, так и вперед; и, отталкиваясь от них, совершать длинные, мягкие сальто. Так что даже смерть выглядит очень, очень красиво.

ДАМАССКАЯ СТАЛЬ

Сюжет игры вертится вокруг кинжала, который с пятнадцатой минуты игры висит у Принца за кушаком. Этот предмет, как оказывается, – единственное, чего не хватает Великому Визирю (весьма, кстати, напоминающего кардинала Ришелье из русской версии «Трех мушкетеров» – и повадками, и гипертрофированно коварным выражением лица)

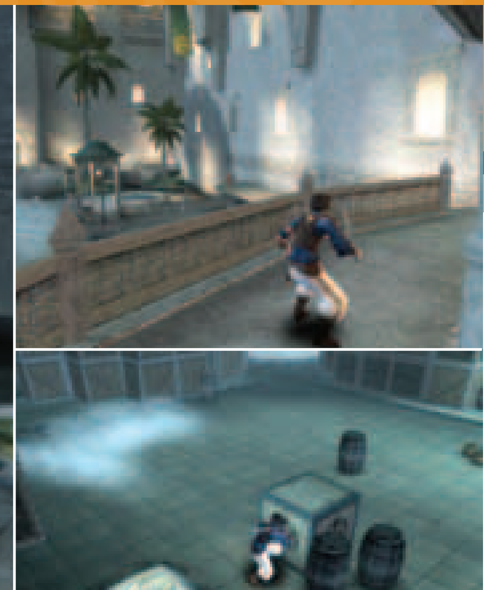
Извечной проблемы всех игр с видом от третьего лица нет и в помине: камера сама умеет выбирать лучший ракурс



Туман и освещение – на высшем уровне





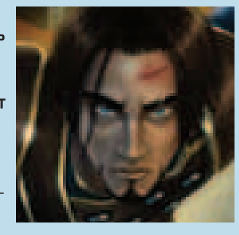


для осуществления его замороченных дьявольских планов: с помощью кинжала Принц по глупости заводит часовой механизм (точнее не скажешь), и по миру начинают распространяться всепоглощающие Пески Времени, то есть те самые Sands of Time. Все это сопровождается землетрясениями, взрывами, к тому же все люди и звери в государстве превращаются в песочных воинов, подвластных Визирю. Превращается в золотистую пыль отец по прежнему безымянного Принца, а самому ему чудом удается ретироваться. Собственно, вернуть все на свои места – и есть главная задача игры.

Напомним, что в старом **Prince of Persia** акцент делался вовсе не на сражения. Однако, обладая современным трехмерным движком, разработчики не смогли устоять перед тем, чтобы ввести в игру побольше непосредственно экшена. К тому же, в отличие от невнятного тыканья колюще-режущими, которое происходило в оригинальной игре и по какой-то странной причине называлось боями, отношения в **SOT** выясняются очень красочно. Принц забегает на несколько метров на стену, отталкивается от нее, во время полета успевает пару раз махнуть мечом, по-кошачьи мягко приземляется, с разворота протыкает кинжалом еще одного неприятеля, включает замедление времени и, оттолкнувшись от могучей спины очередного приспешника Визиря, устраивает еще стоящим на ногах настоящую резню.

Все это сопровождается яркими и дорогостоящими спецэффектами и гонконгскими полетами камеры вокруг поля боя. Крупных планов можно не стыдиться – благо модели чудесно высокополигональны, а смерть

ПРИНЦ, NONAME ПРОИЗВОДСТВО



Поклонники серии надеялись, что в новой игре Принц наконец-то обретет имя, перестав быть просто Принцем. Этого не произошло. На официальных форумах игры Дж. Мехнер заметил, что «возможно, Принц назовет свое имя, когда придет время». Однако международная разведка «РС ИГР» донесла, что на самом деле главного героя зовут Абдулла Мухаммад Хишам Э-Ауи Магриб Эль-Фаруддин Пенджаб III, и это только имя. Звучит, что и говорить, не очень романтично.



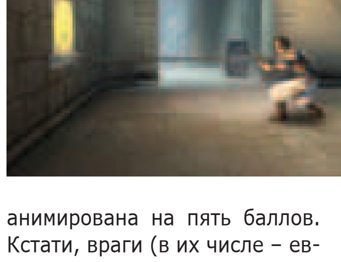


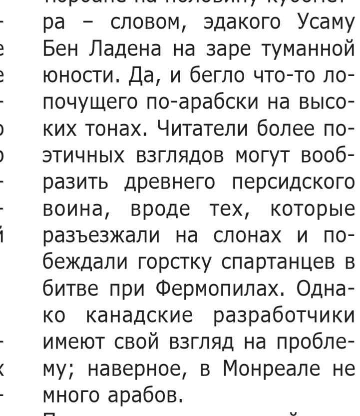
Стрельба из лука в упор, как ни странно, бывает к месту



Пробежать десяток метров по стене – это просто. Принцы все так развлекаются







ИСТОРИЯ ОДНОГО ПРИНЦА



Серия Prince of Persia родилась в 1989 году, когда вышла игра с одноименным названием. На сегодняшний момент продано более 2 миллионов копий. Позднее появились *Prince of Persia: The Shadow and the Flame* (1993), а еще позднее – провальная Prince of Persia: 3D (1999). Сейчас оригинальная игра, в варианте для мобильных телефонов и карманных компьютеров, переживает вторую молодость.

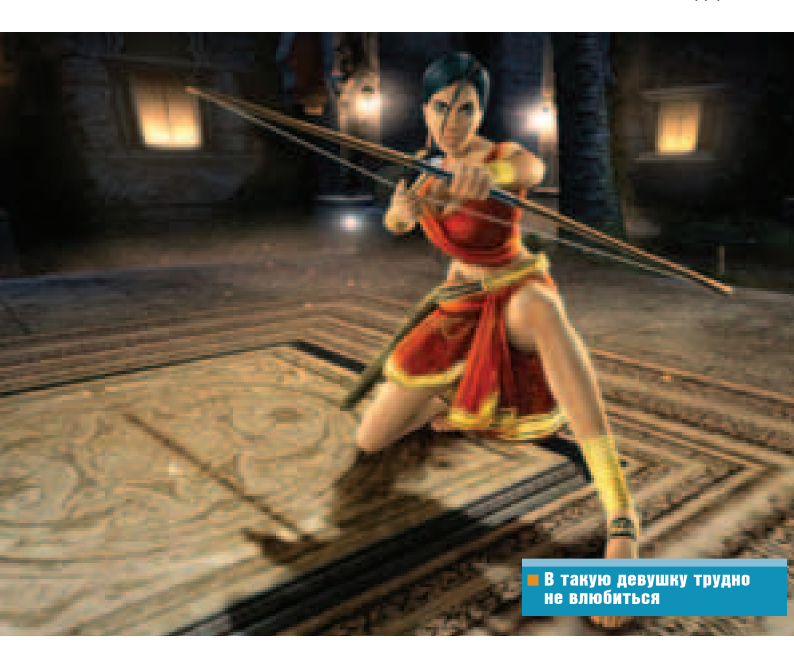
анимирована на пять баллов. Кстати, враги (в их числе – евнухи, скарабеи и весьма летучие мыши) по сюжету являются производными все тех же Песков, поэтому крови в игре особо и нет. То есть с последним ударом неприятель просто шлепается оземь, а при coup de grace вспыхивает миллионом золотых песчинок и сгорает, превращаясь в очередной заряд в обойме кинжала.

ГЕРОЙ

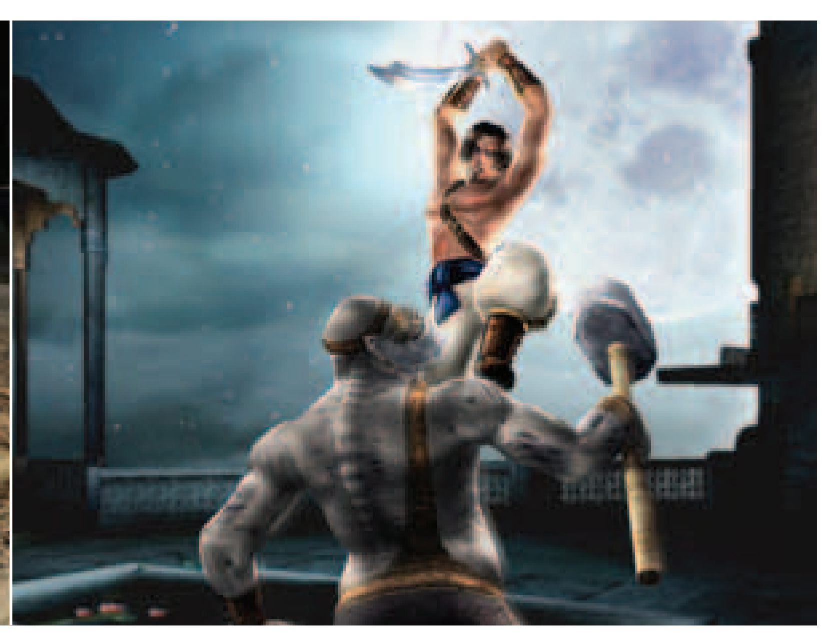
Здесь еще стоит обратить внимание вот на что. При словах «арабский принц» ты наверняка представляешь себе смуглого темноглазого молодца с угольно-черными волосами, непременно небритого, и в тюрбане на половину кубометра – словом, эдакого Усаму Бен Ладена на заре туманной юности. Да, и бегло что-то лопочущего по-арабски на высоких тонах. Читатели более поэтичных взглядов могут вообразить древнего персидского воина, вроде тех, которые разъезжали на слонах и побеждали горстку спартанцев в битве при Фермопилах. Однако канадские разработчики имеют свой взгляд на проблему; наверное, в Монреале не много арабов.

Принц – длинноволосый красавец с пронзительно голубыми глазами и элегантной небритостью. Ведет сам с собой глубокомысленные диалоги на чистейшем и очень красивом английском языке. Ходит с почти макспейновским отстраненным выражением лица: какие-то эмоции мне удалось увидеть вблизи лишь раз, когда главному герою отчетливо грозил падением стотонный кусок скалы.

Наш герой умеет бегать по стенам (хорошо хоть, не слишком долго), прыгать на добрый десяток метров, а также неограниченное время висеть на колоннах или уступах. И это без учета возможностей, которые дарят ему **Sands of Time**;



В такую девушку трудно не влюбиться







впрочем, об этом позднее. Впечатляет анимация движений Принца: работа над **Splinter Cell**, определенно, много чему научила монреальских разработчиков.
Интересно, что непосредственное участие в игровом процессе принимает очаровательная арабская девушка Фара. Ларе Крофт придется потесниться: в отличие от Принца, девушка типично арабской внешности, и очень, очень недурна собой. К тому же превосходно владеет луком, и вообще в большинстве ситуаций ведет себя куда более сдержанно и адекватно, чем ее, хм, друг. И быть бы ей принцессой, да только с мусульманским отношением к женщине это вряд ли получится.

АЛМАЗАМИ

Пески времени – вещь настолько кардинальным образом определяющая геймплей, что даже пробралась на лицевую сторону коробки, что вообще является великой честью. Идея такова. Как уже было сказано, Принц владеет магическим кинжалом, позволяющим ему контролировать эти самые пески. Что позволяет ему творить вещи, которые не под силу простым смертным – так, известный после одной финской игры режим bullet-time здесь выходит на оперативный простор. Если кому-то сильно захочется, время можно будет и ускорить. Авторы, правда, честно предупреждают, что едва ли в этом случае принцем будет так уж просто управлять. Хотя привыкшие к иным файтингам, вероятно, особых проблем не встретят. Также доступно замораживание врагов и еще кое-что.
Однако главное применение технологии (или это магия, кто их разберет) в другом: вот принц разбегается перед краем пропасти и мягко, изящно толкается с левой ноги. Однако расчет неудачен, и камера, слегка замедлившись и выбрав самый красивый ракурс, уже готовится проводить взглядом изящное падение будущей коронованной особы нехорошим местом на шипы (если кто не помнит оригинальную версию, упомянем: они в игре таких чудовищных размеров, что контакт весьма болезнен), но тут чья-то невидимая рука поворачивает время вспять. Наш герой тонет во вспышке цветного освещения и медленно перемещается на несколько секунд назад, туда, откуда начинался его бесславный прыжок.
Однако бесплатный сыр бывает известно где, поэтому бесконечно пользоваться этими режимами никто не даст. Ограничение достигается тем, что в кинжале содержится четко отмеренное число зарядов, и каждый вызов Песков Времени стоит одного. Наполнять кинжал энергией необхо-

ФАКТЫ

14 лет спустя после оригинала

14 разнообразных противников

20-25 часов игрового времени, в зависимости от ловкости рук

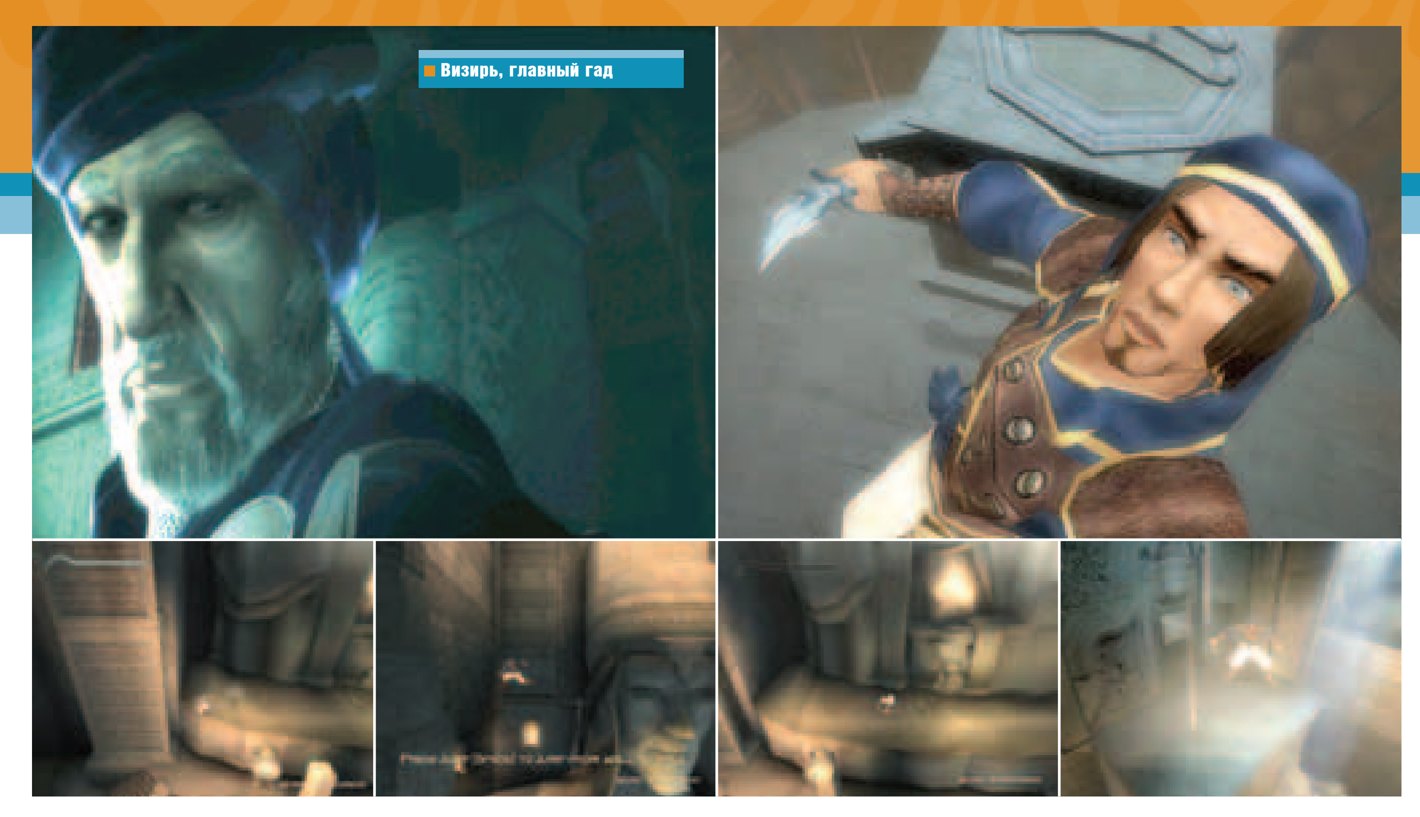
2 героя, которыми можно играть

5 платформ, для которых выходит игра








Визирь, главный гад

димо посредством перекачки ее из свежих трупов, каковые, не будучи убитыми единственно верным образом (то есть кинжалом под ребра, за что ответственна специальная кнопка), имеют обыкновение взывать к создавшим их силам и снова подниматься. Также периодически попадаются на пути специальные светящиеся кучки, которые заряжают оружие до упора. Аж из рукояти высыпается.

ГЕЙМПАД

Игра выходит сразу на многих платформах, поэтому очевидно, что управление затачивалось под консольные геймпады. Не спешите бежать в магазин: к управлению с мыши и клавиатуры можно привыкнуть, хотя и не сразу. Однако если есть возможность – купите аналоговый контроллер или возьмите у друзей. Масса приятных ощущений гарантирована.

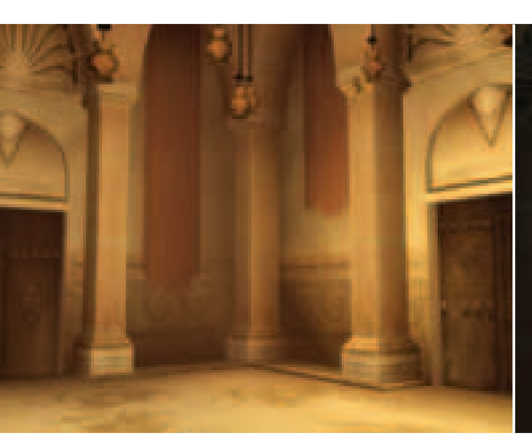


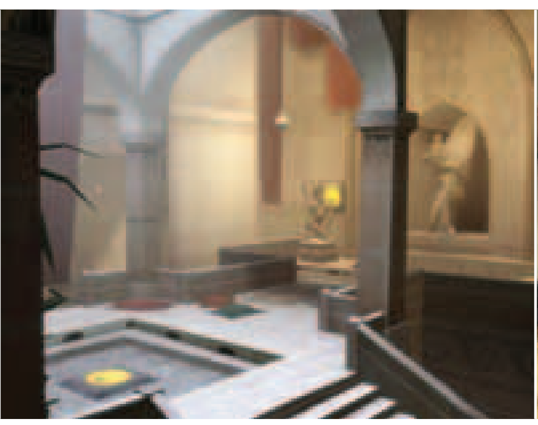
SHE'S GOT THE LOOK

Выглядит игра изумительно. Движок **Splinter Cell**, которому пресса посвящала только что не панегирики, не набрал ни грамма лишнего веса. Сложнейшая архитектура ближневосточных дворцов не доставляет ему никаких проблем. В каждой комнате – десятки декоративных элементов, включая знаменитые занавески, которые все так же реалистично колышутся. Сабля, которой высокопоставленный перс рубит приспешников коварного визиря на кубики, дает небольшой инверсионный след и очень красиво блестит. Что касается работы со светом, которая являлась одним из коньков предыдущего проекта **Ubisoft Montreal**, то ей находится масса применений: пламя факела в руке выписывает невероятные следы, а тени от многочисленных колонн и канделябров, кои так любили видеть в своих дворцах эмиры, пляшут по стенам, создавая совсем уж нереальные ансамбли, оставляя позади даже великую **Blade of Darkness**.

А как работает камера! Похоже, ответственный за управление ею человек проходил специальные многомесячные курсы повышения квалификации на киностудии уровня **Warner Brothers**. Извечной проблемы всех игр с видом от третьего лица нет и в помине: камера сама умеет выбирать лучший ракурс. Красивый длинный прыжок заставляет ее сменить не меньше пары положений, а вид принца, пробегающего по стене – над камерой – попросту гениален. Или, по крайней мере, просто очень красив.

Вдобавок, можно заставить игру показать общий план уровня (не слишком полезно, но зрелищно), а также переехать








Вот уроды



в вид от первого лица. Двигаться, правда, так нельзя, но вот оглядеться, вися на колонне или перекладине – отнюдь не лишняя возможность.

Крупных планов можно не стыдиться – благо модели чудесно высокополигональны, а смерть анимирована на пять баллов

ЗАПАДНЯ

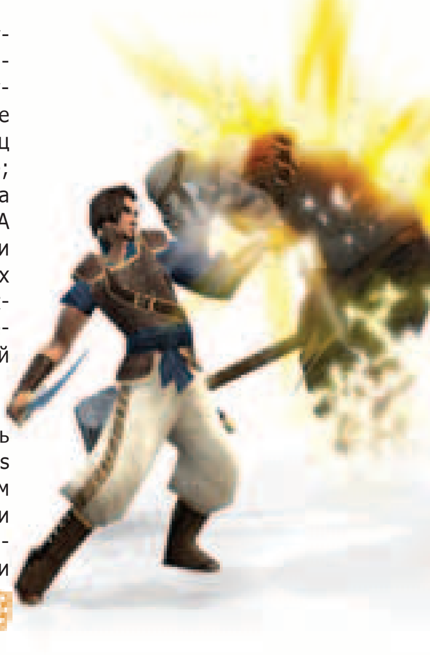
Ловушки, которые адреналинами лили ведра в кровь игрока, никуда, слава Аллаху, не исчезли. Все, наверное, помнят выступающие из земли шипы, смыкающиеся «зубы» и прочие прелести жизни, которые причиняли много, много больше неприятностей, чем редкие поединки на саблях. Однако третье измерение вносит свои коррективы, и ловушки уже не могут играть такой роли; акцент сильно сместился в сторону рукопашных битв. Большинство из них теперь не фатальны, что вкупе с вышеописанной системой обратного отсчета времени призвано экономить пользовательские нервные клетки. Хитрое строение уровней и комбинирование различных типов вредоносных устройств заставят тебя позавидовать обладателям геймпадов: выжидание необходимого момента вместе с точным использованием необходимых «фишек» – вроде отскоков от стен – потребуют максимально комфортного управления.

И действительно: управление мышью и клавиатурой реализовано не идеально: стрейфа нет, камера периодически отказывается занимать вверенное ей место, протестуя и издавая противные звуки, нужные клавиши наотрез отказываются нажиматься в подходящий момент... Однако даже самый простенький контроллер снижает важность этих проблем до нуля – сказываются эффекты мультиплатформенной разработки. В данном случае, поверьте, свечи стоят Игры.

EGO

Канадцы сделали вещь, по духу очень похожую на автомобили hot-rod: старомодный кузов, мягкие бежевые кожаные диваны и настоящее, в палец толщиной, дерево в салоне; ручная сборка, hi-end звук за многие тысячи долларов. А современная ходовая часть и несколько сотен лошадиных сил под капотом дают возможность «сделать» любой современный спорткар. Приятной дороги!

P.S. от редакции. Случилось так, что дата релиза The Sands of Time для PC совпала с днем рождения рецензента. В связи с чем игра получила дополнительные полбалла к своему и без того увесистому финальному рейтингу.







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Третье измерение придало второе дыхание геймплею
– Некоторые моменты проходятся не ранее, чем с десятого раза

ГРАФИКА
+ Тени, архитектура, модели, анимация, спецэффекты
– Частое применение motion blur слегка раздражает

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Очень красивая, стилизованная восточная музыка
– Плохая звуковая панорама на системах 5.1

ДИЗАЙН
+ Отличный дизайн уровней, классная работа камеры
– Все недочеты можно списать на занудство рецензента

УДОБСТВО
+ С использованием геймпада – твердая «десятка»
– Нет стрейфа, иногда камера плохо слушается мыши

ИТОГО
Шикарная игра, которая не прячется за громким именем на коробке, а наоборот – заставляет еще раз вспомнить о нем

8.5

CALL OF DUTY

ВТОРАЯ МИРОВАЯ. 1437 СЕРИЯ



ЖАНР ИГРЫ	FPS
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«1С»
РАЗРАБОТЧИК	Infinity Ward
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (32MB)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1400MHz, 256MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (128MB)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.callofduty.com

Вот что происходит, когда рядом разрывается снаряд

Артобстрел. Надо видеть в динамике



О КОМПАНИИ

Infinity Ward. «Костяк» команды составляют 22 бывших разработчика Medal of Honor (теперь понятно, откуда растут уши у игры?). Располагается молодая компания в США и совсем недавно она была окончательно приобретена Activision, ранее выступавшей исключительно в роли издателя будущих проектов разработчика.

Текст: Иван Закалинский

Подходит к концу «бум» Второй мировой в разработке компьютерных игр. Мы выучили все виды вооружений, которые использовали стороны конфликта, можем наизусть прочитать список крупнейших сражений и даже рассказать, как оно было глазами очевидца. Мы устали от однообразно серых бункеров фашистов, стрекотания одного и того же оружия, одних и тех же уровней, посвященных знакомым операциям.

Можно ли на столь истощенной ниве срубить денег, подумала **Activision**? Можно, но в последний раз, говорим ей мы, просматривая финальный ролик **Call of Duty**, нового экшена по мотивам Второй, чтоб ее, Мировой.

ОПЯТЬ MEDAL OF HONOR?

Когда разработчики ковали в подвалах Гестапо свою игру, они прекрасно понимали, с чем ее будут сравнивать. С захватывающей, кинематографичной и до блеска отточенной **Medal of Honor**. Главным отличием от нее **Infinity Ward** позиционирует действия игрока в составе подразделения: нет – забегам по вражеским базам в виде супергероя, да – веселой трескотне стволов ваших однополчан, крикам «обходи вражину справа» и порой даже чувству локтя. Однако пару-тройку раз вам придется побегать по уровням и одному – вот тут становится на самом деле скучно.

ВСТРЕТИЛИСЬ КАК-ТО АМЕРИКАНЕЦ, АНГЛИЧАНИН И РУССКИЙ...

Наконец-то разработчики игр о Второй мировой настолько прониклись тем фактом, что войну выиграли не одни только американцы, что дали нам почувствовать родной ППШ в не менее родных русских руках. Да, помимо кампании за американского и английского солдат, нам доведется послушать и своих соотечественников, говорящих, правда, на английском, но с честным русским акцентом (хорошо еще немцы честно горланят по-немецки).

Соответствуют национальностям главных героев и уровни: американец и англичанин будут участвовать в операции «Оверлорд» (не волнуйтесь, второй раз на пляж «Омаха» вас не забросят) и парочке сторонних операций масштаба поменьше, русскому же доведется участвовать в битве за Сталинград, покататься в колонне танков и взять штурмом Рейхстаг.

ЗДЕСЬ СТУПАЛ МОЙ КОВАНЫЙ САПОГ

Что касается уровней. Пожалуй, один из самых противоречивых моментов. Вот вы в одиночку плететесь по однообразным и абсолютно неинтерактивным серым коридорам немецкой базы (**Medal of Honor** здесь, закусив удила, вырывается далеко вперед по оформлению закрытых пространств), но через некоторое время выбираетесь наружу, к своему взводу, под грохот артиллерии и автоматов. И сразу адреналин рекой и счастье через край.

Или, опять-таки, пережидая чудовищный артобстрел Сталинграда русскими войсками

СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА



Сталинградская битва продолжалась 200 дней – с 17 июля 1942 по 2 февраля 1943 года. Бои шли за сам Сталинград и огромную территорию вокруг него – 100 тысяч квадратных километров. В бою принимало участие около 2 миллионов человек, до 2 тысяч танков, более тысячи самолетов. В битве советские войска разбили 2 немецкие, 2 итальянские и одну румынскую армии и остановили наступление немецко-фашистских захватчиков на восточном фронте. Потери врага – около 800 тысяч убитых и пленных. Потери советских войск – около 1.1 миллиона человек. Сталинградская битва по праву считается переломной во всей Второй Мировой войне – закончился победный марш фашистской Германии по землям союзников и начался хоть и тернистый, но все же путь к победе.

Когда разработчики ковали в подвалах Гестапо свою игру, они прекрасно понимали, с чем ее будут сравнивать



Фашисты сбивают наши самолеты!

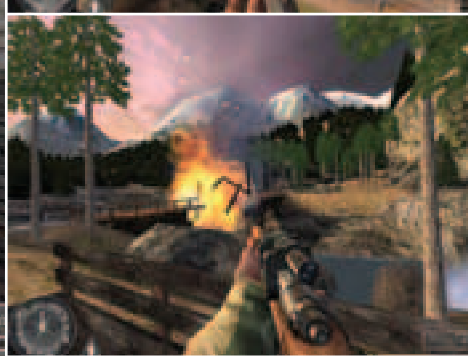


Уходим от погони. Не повредите дорогую обивку салона!



Тигру хватает одного выстрела из Панцерфауста





после жуткого марш-броска без оружия (винтовки русским выдают по одной на двоих) под огнем пулеметов вспоминаешь, до чего скучно было в начале уровня с дамбой, от которой за версту пахло несвежим **MoH**. К счастью, динамичных и насыщенных действием уровней у игры больше, чем скучных. Даже из забега по канализации умудрились сделать захватывающее действо, в то время как обычно «городские подземелья» в других играх не вызывают ничего, кроме отвращения. А заезды на автомобиле со стрельбой по проносящимся мимо фашистам сделаны на твердую пятерку (в укор той же **MoH**). Большая скорость, возможность высунуться из окна наполовину, быстро меняющееся действие – вот как надо делать погони на автомобилях!

Отдельно хочется отметить уровень, в котором верхом на зенитке вы будете отражать атаки с воздуха. Красиво, громко, пропитано адреналином и не так просто, как кажется.

И еще один: первый бой за Сталинград. Умалчивая о том, что разработчики пошли на поводу у предрассудков про русскую армию, скажу: «Обалдеть!». Честно говоря, пляж «Омаха» отдыхает. А если еще у вас хороший звук на компьютере установлен...

В игру стоит играть хотя бы ради этого серого берега, вверх по которому несутся навстречу свинцовой смерти отряды русских солдат с непременным красным знаменем, ради этих укреплений, на которые очень скоро обрушится Кара Господня в виде снарядов артиллерии, ради НКВДшника, который расстреливает всех отступающих, чтобы потом стать жертвой пули однополчанина.

МНЕНИЯ КОЛЛЕГ

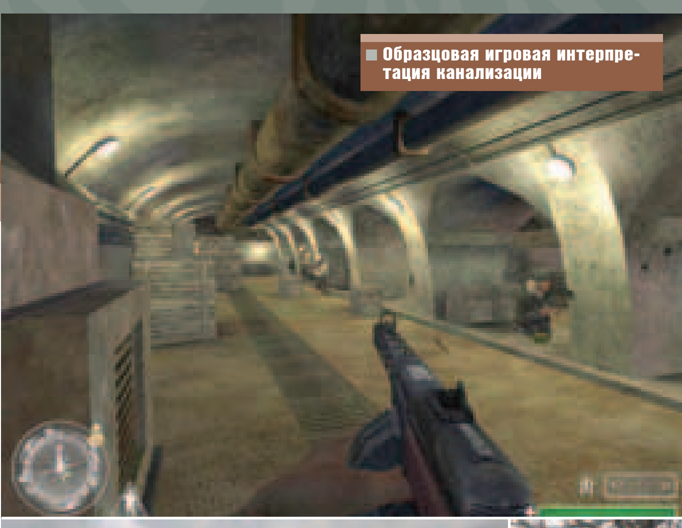
PC.IGN.COM: 9.3. Цитата: «Приготовьтесь ругаться, приготовьтесь стрелять, приготовьтесь умереть и приготовьтесь загнать немцев назад домой. Долг взывает, и тебе лучше прислушаться к его зову, солдат».
Gamespot: 9.0. Цитата: «Игра сделана потрясающе и ее можно с чистой совестью порекомендовать не только поклонникам шутеров по мотивам Второй Мировой, но и всем тем, кто ищет первоклассный экшен».
GameSpy: 5 звезд. Цитата: «Такое чувство, что Infinity Ward взглянули на MoH, сказали «мы можем сделать это лучше», а потом пошли и сделали».

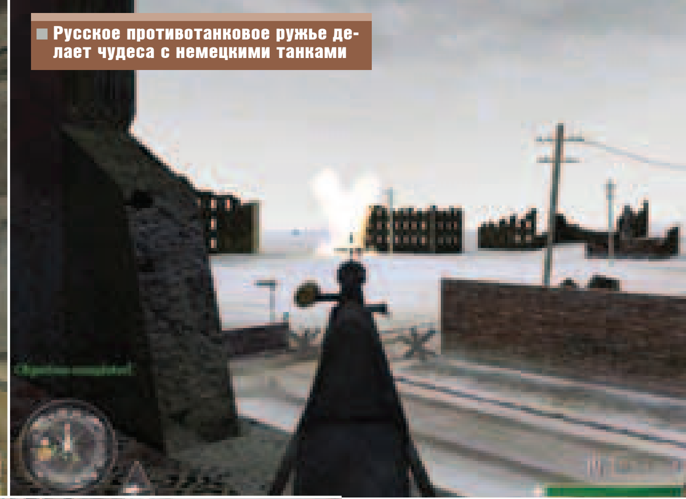


Зенитка и «Штука» – созданы друг для друга

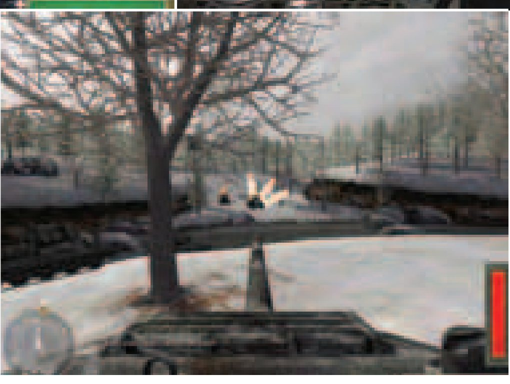


Русские под неизменное «Ура!» спешат отдать жизни за Родину


Образцовая игровая интерпретация канализации


Русское противотанковое ружье делает чудеса с немецкими танками





ФАКТЫ

21 миссия

3 нации, за которые можно играть

2 единицы основного вооружения можно таскать одновременно

5 секунд до взрыва гранаты при любом способе броска

2 выстрела достаточно для смерти врага

20 % миссий проходить скучно

1000 убитых фрицев за первую половину игры

0 зомби и фашистов-сатанистов

- Первый экшен, в котором интересно лазить по канализации
- Немеряно изречений о войне известных людей

НА ПОЛЕ БОЯ

Итак, насколько разработчикам удалось создать пресловутый «дух войска». Неплохо. Как я уже говорил, бегать в толпе кричащих и палящих во все стороны союзников, пускай даже их однотипные фразы со временем приедаются, а пули не всегда летят куда надо, – весело. Это уже не одиночный забег по темным нацистским базам **MoH**, но и не чувство того, что ты идешь в атаку в строю живых людей. Что ни говори, компьютерные болваны таковыми и остаются. Что радует безмерно – это число патронов, достаточное, чтобы вырубить заурядного фрица. Стандартный выстрел в голову или пара-тройка пуль в туловище – никаких 10 выстрелов, как в уже десятый раз упоминающемся **MoH**. Здравствуй, реалистичность, с тобой гораздо интересней.

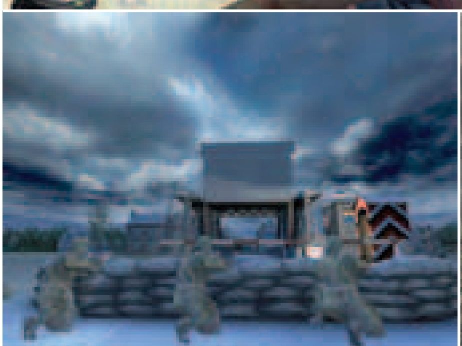
Занятно проработана система повреждений самого игрока – мало того, что когда в вас попадают, прицел швыряет из стороны в сторону, а экран заволакивает красным, так если рядом с вами разорвется что-нибудь вроде снаряда или гранаты, вас совершенно конкретно оглушит. И здесь разработчики начисто слизали эффект у Спилберга – в уши игроку набивается шмат ваты «и перед глазами все плывет». Впрочем, плагиат тут пришелся очень к месту – на собственной шкуре чувствуешь, как плохо оказываться рядом с эпицентром взрыва. А вот что не понравилось, так это аркадные зеле-


Вот так каждый раз, когда они забегают на минное поле!

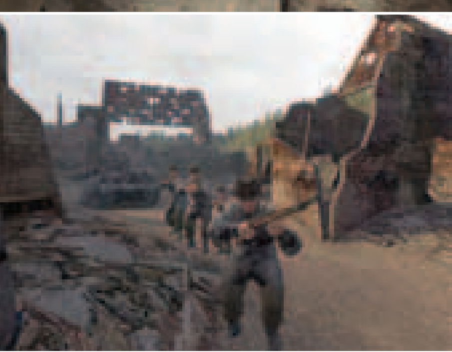

Исторический штурм Рейхстага











ВРАГ У ВОРОТ



■ Смотревшие фильм «Враг у ворот» углядят параллели между этим взглядом Голливуда на войну и боем за Сталинград в Call of Duty. Из фильма в игру перешли: одна винтовка на двоих солдат, советские солдаты, которых как скот на бойню гонят на оборонительные укрепления немцев, НКВДшники с пулеметами, расстреливающие дезертиров и общая атмосфера страха, прикрытого агитационными криками «За Сталина». Не нам их судить. Просто не забывайте, что на самом деле все было несколько по-другому.

ненькие аптечки в тех местах, где разработчики решили позволить нам поправить здоровье. Все как в **DOOM**. Хотя бы сделали что ль приятный звук «лечения», как в **MoH**, да перевернется он в золотом гробу еще пять раз. Про оружие говорить стоит? Пожалуй, единственная особенность – возможность прицельной стрельбы (как во **Vietcong**). Для тех, кто в «Тигре»: по нажатию правой клавиши игрок подносит к носу (пардон) ствол оружия, тем самым упрощая процесс прицеливания. В обычном режиме стрельбы перед нами стандартный «крестик», пугливо расползающийся в стороны при беге и стрельбе очередями. С гранатами есть небольшая проблема – нельзя регулировать время взрыва. Сколько не держи их в руке с выдернутой чекой, взорвутся они ровно через 4-5 секунд после броска. Учитывая, что фрицы все время норовят подобрать их и кинуть вам обратно в вещмешок, начинаешь придумывать разработчикам неприличные имена. В общем и целом, эффект присутствия в бою на должном уровне. Не фонтан (исключение – четыре-пять миссий, в которых аж целый гейзер), но и не полный провал (исключение – пара миссий, в которых вам доведется побегать одному).

ПРОСТИТЕ, ПОЧЕМУ У ВАС КВАДРАТНЫЕ БРОВИ?

Мда, а вот с движком у игры проблемы. **Q3** хрипит, дрыгает задней ногой и поглядывает красным глазом на более современных собратьев. Да, разработчики знатно его модифицировали, но никакие стальные подковы и шелковая сбруя не спасут старого скакуна, уж извините за такое сравнение. Модели по нынешним меркам – квадратные, анимация – дерганная и не слишком естественная, уровни совсем не блещут детализацией. Оружие выполнено довольно красиво – но, опять-таки, обыденно. Видели мы все это уже, надоело. Радуют глаз взрывы, хотя бронетехника и артиллерия всегда взрывается одинаково. Трупы частенько залезают головами в стены, ну, а физика находится на рудиментарном уровне. Вот звук хорош. Все бабахает, матюгается и стучит сапогами по полу











очень симпатично. А если все это играть на хорошей звуковой плате и акустической системе… Короче, пять с минусом игра заработала. Минус – за вышеупомянутый «английский с русским акцентом», на котором разговаривают советские бойцы.

КТО Ж ПОБЕДИЛ?

Определенно, выйди эта игра раньше **Medal of Honor**, она получила бы нашу руку и сердце. Выйди она сейчас, но на более современном движке и с более проработанным игровым процессом, мы бы погладили ее по голове и поставили высокую оценку. Но… Перед вами один из последних мастодонтов игростроения, посвященных Второй мировой. Поиграйте в него. Получите удовольствие, которое игра определенно доставляет. И закройте последнюю страницу (по крайней мере, на данном этапе развития игрового мира) повествований о войне, изменившей мир. Хорошо, но не отлично. Для любителей **MoH** и тех, кто хочет с интересом провести пару вечеров. Последняя игра про Вторую мировую, которой стоит уделить свое внимание.

P.S.

...Оглушительный взрыв, в клочья разрывающий ночную тьму пополам с кусками железа и тел операторов мобильной зенитной пушки. Гортанные крики на немецком, прерывающиеся очередями из «Томпсонов» и одиночными выстрелами из карабинов...

...Обвалившаяся под ударом танка стена и свинцовый вихрь пулемета из борта закованного в броню чудовища. Трое солдат, запрыгнувших на крышу монстра открывают люк, расстреливают экипаж и закидывают внутрь гранату...

...Кузов грузовика, загруженный ящиками с гранатометами. Одна за другой на дороге остаются черные остовы машин преследования, секунду назад исчезнувших в ослепительной вспышке разорвавшегося снаряда...

...Атакующие в пике «Штуки» одна за другой загораются жарким пламенем и проносятся над головой зенитчика, судорожно прорезающего голубое небо струями выстрелов, несущих смерть немецким асам...

...Величественный даже после многочисленных бомбежек Рейхстаг, из окон которого по наступающим русским войскам несутся пулеметные очереди. Последний рывок по разрушенному оплоту немецко-фашистской Германии и красный флаг, реющий над поверженным Берлином...

Вы будете долго помнить эти моменты **Call of Duty**. Но, к сожалению, не из них одних состоит игра.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Все, во что мы уже играли, но прилежно вылизанное и где надо дополненное
− Минус такой же – мы все это уже видели, и не раз

ГРАФИКА
+ Красивые взрывы, пиксельные шейдеры на воде
− Слабоватая анимация, нечеткие текстуры, мало полигонов в кадре

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Четкий звук. Музыка, как обычно, классическая
− Звук недостаточно яркий по сравнению с MoH

ДИЗАЙН
+ Интересные и оригинальные решения на ряде уровней
− Вторая мировая, опять. Плохенькие закрытые пространства

УДОБСТВО
+ Все максимально удобно и просто, к интерфейсу меньше всего претензий
− Часто экран заполненяется информацией, отвлекающей от игрового процесса

ИТОГО
Последний раз про старую войну на старом движке.

5.0

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

ЖАНР ИГРЫ	Пошаговая стратегия с ролевыми элементами
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Infinite Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 450MHz, 128MB RAM, 3D-ускоритель (32MB)
ПОЛЕТИТ	Процессор 600MHz, 256MB RAM
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	warlords4.ubi.com



Экран создания варлорда



Гарнизон не очень силен



О КОМПАНИИ

Infinite Interactive образована в январе 2003 года. В нее перешли все создатели серии Warlords во главе с их бессменным лидером Стивом Фокнером. Поменялось также географическое положение – офис перенесен из Сиднея в Мельбурн. Warlords IV – первая игра новой компании в качестве независимых разработчиков. Следом за ней выйдет RTS Warlords Battlecry III.

Текст: Александр Першиков

После шестилетнего перерыва с момента выхода Warlords III на наш суд попало продолжение знаменитой линейки. Посмотрим, удалось ли ему удержать планку качества, установленную хитовыми предками.

Не так-то просто писать рецензии на подобные игры. Опытные игроки уже наверняка успели купить игру. Другие находятся в раздумьях, и самое авторитетное мнение не повлиет на их решение. Им же нужны не столько эмоции, сколько информация о самой игре. А те, кто делает первые шаги в подобных играх, скорее всего, уже забросили **Warlords** из-за сложности. Поэтому самым верным решением будет как можно более подробное описание игрового процесса. Тогда уже игравшие, возможно, откроют для себя что-то новое и иначе посмотрят на игру, а другие смогут понять – интересно ли им это, или нет. Итак, приступим!

ПЕРВЫЕ ШАГИ

В первую очередь мы должны создать своего аватара в мира Этерии – варлорда. На первый взгляд, экран генерации не блещет предоставляемыми возможностями – от нас потребуется указать свое имя, название столицы и желаемый портрет варлорда, а вся сложность ролевой системы и будущей стратегии заключается в выборе предпочитаемой расы, главной и дополнительной способностей, но все далеко не так просто. Во-первых, хотя список доступных главных и дополнительных способностей является одинаковым и состоит всего из шести пунктов (Боевое искусство, Клирическая магия, Рунная магия, Магия природы, Магия вызова и Некромантия), к каждой из них приписано четыре умения. Во-вторых, два первых умения даются за выбор способности в качестве основной, а два других – в качестве дополнительной. Например, в первом случае *Combat* обеспечит варлорду *Morale* и *Weaponmaster*, а во втором *Chaos* и *Fame*, в результате чего в сумме у нас получается 36 различных комбинаций умений, то есть классов героев, каждый со своим названием. В-третьих, пять последних способностей являются направлениями магии, все заклинания которых разделены на три группы: обычные, редкие и тайные, причем к последней, самой мощной категории, вы получите доступ лишь при выборе соответствующей магической способности в качестве основной. В-четвертых, рас в игре представлено 10, каждая со своими особенностями, которые в разных ситуациях могут оказаться как полезными, так и вредными. Так, гномы имеют ряд весьма «хитастых» юнитов, что обеспечивает преимущество, обладают самой маленькой скоростью перемещения. Драконы могут похвастаться одними из самых мощных созданий в игре, но и время их производства самое большое – успеете ли продержаться до появления непобедимой армады? Эльфы могут позволить себе производить лучников в огромных количествах, зато остальные бойцы производят не особо сильное впечатление. И так далее. И, наконец, в-пятых, сочетание выбранной расы и магического направления тоже очень важно. Попробуйте пойти в битву рыцарями и попытаться найти для них что-то полезное в сфере *Necromancy* – вы будете неприятно удивлены. А возьмите *Necromancy* и расу *Undead*, и вам сразу же бросится в глаза ряд удачных связок «юнит-заклинание».

ЗАРОЖДЕНИЕ МИРА

Вопреки распространенному мнению, история серии началась раньше 1990 года (дата выхода Warlords I). Еще в 1981 году Стив Фокнер (руководитель проекта и главный дизайнер всех игр серии), находясь под впечатлением от «Властелина колец», начал работать над собственными произведениями в жанре фэнтези. Естественно, ничего хорошего из этого не получилось, но наработки остались. Двумя годами позже Стив с друзьями увлеклись настольными играми по правилам D&D, но была одна проблема – их не устраивал стандартный игровой сэттинг. Тогда-то в ход и пошли прежние материалы, которые после некоторой доработки и привели к рождению мира Etheria.





Сейчас мой герой будет убит – не хватило здоровья

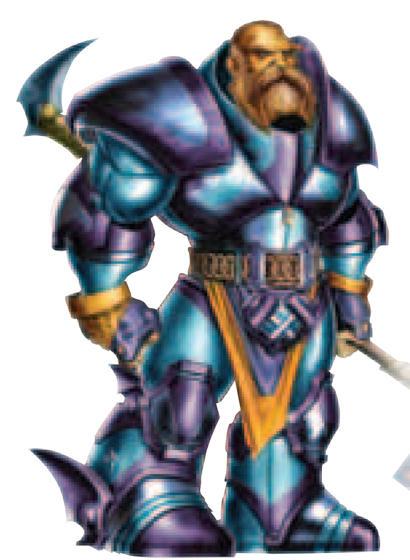


Один из трех постоянных попутчиков



Схема автоматического перемещения создаваемых войск





ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, ЛЕГКО В БОЮ

Но вот выбор сделан, нам рассказали историю о массовых нападениях орков и их таинственных поисках в библиотеках, и мы в игре. Первым делом является мощно отстроенная столица. В ней нам предоставят на выбор возможность постройки 6 различных юнитов, точнее, 5 юнитов и одного героя. Именно героям предстоит вести армии в битвы, так как варлорд вынужден всегда оставаться за стенами столицы и лишь косвенно влиять на военные действия, предоставляя войскам различные бонусы или используя заклинания. Впрочем, если враги нападут на вашу столицу, он тоже может поучаствовать в схватке, но, сами понимаете, до этого лучше не доводить.

Начав рассматривать базовые характеристики подопечных, вы заметите, что их всего четыре: *Combat*, *Life*, *Level* и *спецспособность*. С первыми двумя все просто: *Combat* отвечает за вероятность попадания по врагу и шанс пропустить удар (если по вам не попали, то вы получите лишь 1 урона), *Life* представляет жизненную энергию. С оставшимися будет посложнее. *Level* демонстрирует развитие вашего юнита или героя. При каждом повышении уровня вам можно повысить одну из базовых характеристик либо взять юниту вторую *спецспособность*, однако сделать это можно всего один раз.

А со специальными способностями существ можно вообще запутаться, ведь их общее количество равно 39. Конечно, даже сумма всех способностей ваших юнитов не достигнет и трети от имеющихся, но ведь вы можете играть войсками и другой расы. Да и для правильной выработки тактики боя просто необходимо иметь представление о возможностях противника.

LET'S THE WAR BEGIN

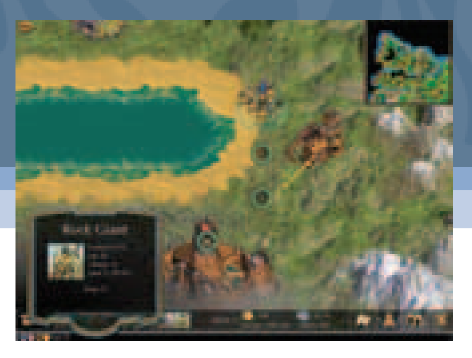
А тактика, несмотря на относительно небольшое число юнитов, будет довольно богатой. И реализовано это благодаря еще одному нововведению в серию под названием *Speed Tactical System*. Теперь при



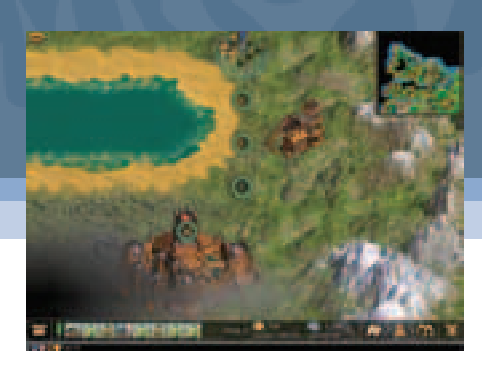
Обратите внимание на броню. Ее сочетание с Leadership позволяет иметь в партии лишь одного героя



Внутри столицы заодно посмотрите на боевые характеристики варлорда







встрече двух армий (в каждую может входить до 8 юнитов) не начинается автоматическая битва до победного конца, как было в предыдущих играх серии. Вместо этого атакующая сторона выбирает первого входящего в бой бойца, затем обороняющаяся делает тоже самое. В результате кратковременного противоборства в живых остается только один, ну а проигравший выставляет следующего воина – и так до полного уничтожения одного из отрядов. При этом очень важное значение имеют предоставляемые героем(-ями) и юнитами бонусы. Чего только стоит *Leadership*, увеличивающий значение *Combat* у всех существ в отряде, или *Fear*, наоборот, понижающий его у врагов. Представляете, что получается, когда два разных героя с прокачанными *Fear* и *Leadership* находятся вместе? А ведь есть еще *регенерация* (юнит лечится после смерти противника), *Heal* (лечение союзника после смерти врага), *Vampirism* (нанесенный юнитом урон прибавляется к его жизни), *Death Gaze* (враг вдруг умирает, правда, с довольно малой вероятностью), *Terror* (противник возвращается с поля боя в отряд, но уже с 1 единицей жизни) и так далее. Именно сочетание различных особенностей и делает битвы столь интересными. Для каждой расы есть свои оптимальные связки, да и о применении заклинаний не стоит забывать. Берем дешевое заклинание *Accuracy* и накладываем его на отряды очень быстрых в производстве эльфийских лучников и... вуаля – враг умирает, только войдя в битву, так и не успев нанести ни одного удара. Накладываем *Enchantment Wind* и быстро разведываем с помощью летающих юнитов всю карту с последующим нанесение точных целеустремленных ударов.

Но на каждую способность найдется контрспособность. Вас теснят многочисленные вражеские лучники? Используйте героя или юнит с *Warding* (блокирует повреждения от стрел) и наблюдайте, как слабые в ближнем бою стрелки умирают один за другим. А если вам встретилась группа, состоящая исключительно из мощных героев (в кампании такое регулярно случается), то вам может помочь особенность *Assassin* (смерть героя с одного удара), тот же *Death Gaze* или, на худой конец, существа с *Crushing Blow* (отнимает за 1 удар половину жизни противника).

УБЬЕМ ИХ ВСЕХ, СОЖЖЕМ ДЕРЕВНЮ

Отдельный разговор о взятии городов. В них присутствует защитная башня, наносящая заметные повреждения атакующим при их вхождении в бой. И чем больше уровень города, тем мощнее башня. В результате, иногда атакующие бойцы часто могут не пережить ее единственный выстрел. Но и тут найдется средство помочь – существа с *Siege* (в начале каждого раунда боя они производят выстрел по башне). Помню забавную ситуацию, когда на мой город напало сразу 8 таких юнитов – башня была снесена с одного удара. Так что иногда бывает выгоднее самому разрушить город и увести войска, чем отдать его противнику, а потом снова штурмовать. Правда, враг может его снова отстроить, причем при восстановлении разрушенного города его расовая принадлежность меняется – на месте эльфийского пепелища может возникнуть крепость гномов.

ФАКТЫ

- **36** типов варлордов
- **17** варлордовских умений
- **5** школ магии (по 20 заклинаний в каждой)
- **10** доступных рас
- **60** видов юнитов с возможностью последующей модернизации
- **39** умений юнитов
- **10** сюжетных и 22 необязательных миссии в кампании
- **28** отдельных сценариев
- **8** игроков по сети или hot-seat
- редактор сценариев в комплекте
- свыше 100 различных артефактов




Выбираем направление удара



Некоторые даже строят на этом свою стратегию, приняв на вооружение метод «выжженной земли», – возводят необходимое количество городов, а остальные захватывают и разрушают, получая деньги и лишая противника базы и возможности построить новые армии. Жаль только, что полностью разрушить города (без возможности восстановления) можно далеко не всегда, а только у злейшего противника (взаимоотношения всех 10 рас показаны в виде колеса, где противоположные стороны являются ярыми антагонистами). Можно еще попробовать поиграть с городами сразу нескольких рас, ведь разнообразие – это хорошо. Но тут нас подстерегает одна неприятность. Чем хуже отношения между расами, тем большее время будут строиться юниты завоеванной стороны, да и доступ к самым сильным из них вы не получите. Поэтому лично я проводил глобальный геноцид захваченных населенных пунктов, благо полученных от разорения денег практически всегда хватает на отстройку своего города первого уровня.

ИСТОРИЯ WARLORDS

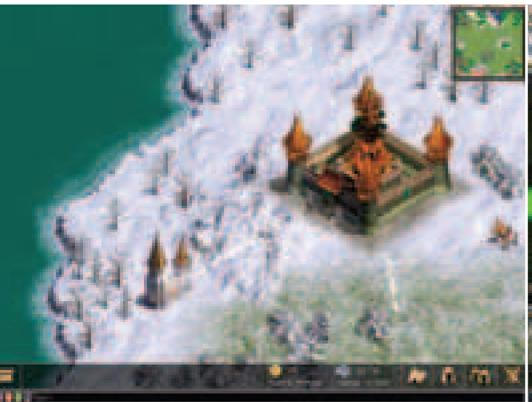
Warlords появились в 1990 году. Уже через три года вышла вторая часть, а появление Warlords III состоялось в 1997 году. Последняя была особенно хорошо принята фанатами. Но затем настали мрачные времена – Strategic Studios Group решила, что RTS в раскрученной вселенной будет более популярна... В 1999 году на свет появилась Warlords Battlecry. Несмотря на низкие оценки в прессе, продавалась игра неплохо, поэтому вторая часть не заставила себя долго ждать. Но фанаты продолжали надеяться на возвращение к истокам серии. И вот 19 февраля 2002 года появились сведения о разработке Warlords IV...

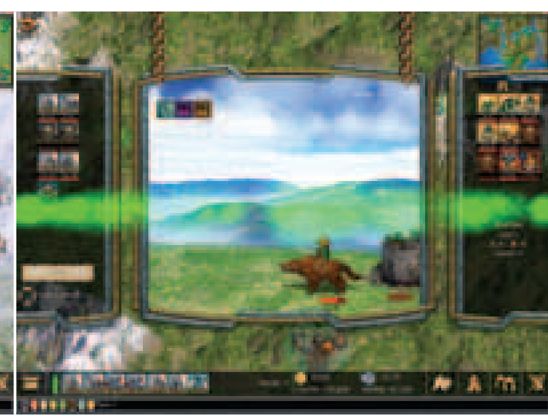


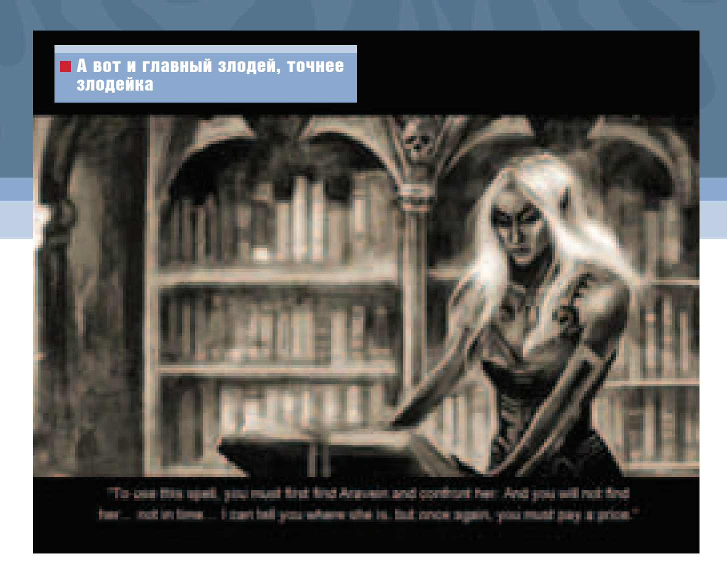
ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ

Самой же сложной, но обязательной в каждой миссии кампании задачей является штурм столицы, в которой находится вражеский варлорд. Одна защитная башня там может наносить огромный урон! Но что еще хуже, очень часто вместе с варлордом там находятся и несколько высокоуровневых героев, которые негативно влияют на наши войска и увеличивают силу своих. Мы же не можем себе позволить сразу атаковать самыми мощными героями, так как в случае смерти части наших героев (при общей победе) не получится перенести их в следующую миссию кампании (имеется возможность проделать это с любыми тремя юнитами или героями). Вот и подтягиваются к вражеской твердыне несколько армий под предводительством второсте-









А вот и главный злодей, точнее злодейка



пенных героев с единственной целью – ослабить вражеского варлорда и уничтожить войска поддержки. Ну а потом уже дело техники — враг повержен, миссия пройдена, получены новые очки опыта, повышен уровень варлорда и все начинается по новой. Иногда, правда, даются и другие бонусы — часто после прохождения побочных миссий на нашей стороне оказывается новый герой.

КАК ПРЕКРАСЕН ЭТОТ МИР! ПОСМОТРИ...

Ну как, заманчиво? Тогда осталось поговорить о вещах, на которые ты через пару минут игры перестанешь обращать внимание, увлекшись геймплеем. О графике, звуке и сюжете. **Warlords IV** особыми достижениями похвастаться не может – даже сильно модифицированный движок **Warlords Battlecry II** вряд ли заставит замереть от восторга. Хотя трехмерный ландшафт выполнен прилично, а анимированные игровые объекты радуют глаз, по сравнению с теми же **Age of Wonders 2** или **HoMM IV** их слишком мало, так что карты выглядят довольно аскетично. Ситуация с отображением юнитов на местности еще хуже – фигурки очень маленькие, так что полюбоваться на них можно только на экране тактических битв. Но и там не все гладко. Если волки больше походят на отрастивших хвост медведей, а могучие драконы на ящерицу-переростка с неуклюже приделанными крыльями – значит где-то что-то не так. Эффекты заклинаний выглядят слабо и не идут ни в какой сравнение с аналогами из **Disciples II**. Звуковое сопровождение и музыка понравятся больше. Приглушенные и играющие на заднем плане мелодии помогают вжиться в игру. Не вызвали никаких нареканий звуки местности, да и боевые возгласы юнитов вполне удачно вписываются в предлагаемые воображением рамки. А вот самой слабой стороной игры является сюжет. Конечно, для игр данного жанра он особо и не нужен, но очередная история о спасении мира могла бы быть и поинтересней. А так, краткие сюжетные вставки даются лишь для минимального оправдания переноса игрока от сценария к сценарию, хотя сами черно-белые рисованные сюжетные ролики очень даже ничего.

Ситуация с отображением юнитов на местности еще хуже – фигурки очень маленькие, полюбоваться на них можно только на экране битв

СУХОЙ ОСТАТОК

Множество нововведений и в корне переработанная магическая система позволили существенно модифицировать геймплей, сохранив дух прежних игр серии. Не подвело и разнообразие заклинаний, магических предметов, самих войск и их уникальных способностей. И, конечно, *Speed Tactical System*, благодаря которой **Warlords IV**, не потеряв традиционного для серии динамизма боев, добавили в игровой процесс увлекательные тактические битвы.

Игра наверняка понравится фанатам серии и вообще пошаговых стратегий. Если ты один из таких – попробуй, не пожалеешь.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.3





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Удачный сплав тактики и стратегии в знаменитой вселенной Warlords
− Сюжет мог бы быть и поинтересней

ГРАФИКА

+ Неплохие ландшафты и природные эффекты
− Мелкий размер юнитов на карте и спорные картинки на экране битв

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Приятные и ненапрягающие
− Не шедевр

ДИЗАЙН

+ Хорошо вписывается в концепцию серии Warlords
− Но с другими современными играми сравнивать не стоит

УДОБСТВО

+ Все на месте, интерфейс и управление не вызовут никаких вопросов
− Недоработки с потерей movement points при соединении разных отрядов

ИТОГО

Несмотря на бедноватую графику и имеющиеся баги, проект несомненно относится к категории «must have» для всех любителей пошаговых стратегий

6.0

UFO: AFTERMATH

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ УФОЛОГИЯ

ЖАНР ИГРЫ
RTS/Squad-Based

ИЗДАТЕЛЬ
Cenega Publishing

РАЗРАБОТЧИК
Altar Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 500MHz, 128MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (32MB)

ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 256MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (64MB)

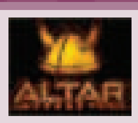
КОЛИЧЕСТВО CD
Два

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ufo-aftermath.com


Большая UFO'шная энциклопедия


Вся Земля как на ладони



О КОМПАНИИ

■ Чешская компания Altar Interactive работает в области компьютерных игр с 1997 года, однако уже успела выпустить несколько абсолютно разных игр – головоломную Fish Fillets, мобильную Legends of Dragon's Lair и стратегическую Original War. Их последний проект UFO: Aftermath создавался не один год, и получил высокие оценки в европейских игровых изданиях.

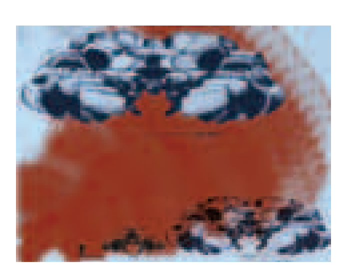
Текст: Виталий «whiteShadow» Вахрамеев

Что приходит в голову человеку, увидевшему на лотке с компьютерными играми название UFO? Геймерам со стажем – бессонные ночи перед монитором за UFO: Enemy Unknown. Хардкорным игрокам – вечность за UFO: Terror from the Deep и X-COM: Apocalypse. Преданные фанаты серии могут вспомнить и симуляторный X-COM Interceptor.

КТО ВИНОВАТ? ЧТО ДЕЛАТЬ?

Сейчас, когда после долгих лет ожидания мы получили новый проект под лейблом **UFO**, что можно сказать о новинке? Оправдает она ожидания фанов или останется невостребованной на волне других игр? Ответ увидишь несколькими страницами ниже. Для более терпеливых – мой рассказ. 25 мая 2004 года (готовьтесь, уже скоро) на орбиту Земли прибыл неопознанный летающий объект. Не отвечая на запросы людей, он распылил над поверхностью планеты тучи спор, закрывших Солнце. В результате такого чудовищного обращения с земной биологией на планете почти не осталось людей, зато появилось немалое количество всяческих мутантов.





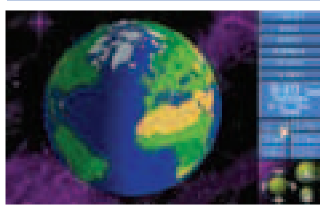
Сами инопланетяне тоже не теряли времени даром, построив на Земле множество баз для осуществления своих злодейских планов. В такой критической ситуации человечеству пришлось сплотить свои ряды (заметно поредевшие) и организовать сопротивление монстрам. На острие атаки стоит отряд под безликим названием Phoenix Company, управление которым поручается игроку. А дальше – все, чем славится серия: исследования, полеты, бои...

СТРАТЕГИЯ

Как и древняя, но любимая **UFO: Enemy Unknown**, игра встречает нас симпатичным глобусом родной планеты, на которой выполняются все стратегические действия команды. Их немного, но хлопот они доставляют массу. Периодически приходится распределять между базами выполняемые операции. Огромные многофункциональные подземные комплексы остались в прошлом – теперь базы представляют собой единое целое. Внутри этих «оплотов порядка в мире хаоса» постоянно что-то происходит: ученые изучают теоретические вопросы биологии мутантов и технологии инопланетян, инженеры воплощают полученные знания на практике, а солдаты осваивают новые виды вооружений и проводят время за тренажерами, ожидая команды на выход.

И ТАКТИКА

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ



■ Аптечка – лучший друг солдата. Чем больше друзей – тем лучше. Снайперская винтовка – великолепный аргумент в споре о направлении эволюции. А в узких коридорах дискутировать лучше, используя автоматы.
■ Остерегайтесь пришельцев с плазменными винтовками – один удачный выстрел может существенно испортить настроение вашим солдатам. Два удачных выстрела гарантированно обеспечат путевку на тот свет.
■ Не бойтесь прослыть трусом – атакуйте врагов по принципу «все на одного». Живой трус лучше мертвого героя. А лишней экспы героизм все равно не приносит.

25 мая 2004 года (готовьтесь, уже скоро) на орбиту Земли прибыл неопознанный летающий объект



■ Вот моя база, вот мой дом родной



От однообразия миссий скучать не приходится. Тут вам и разведка боем, и поиск новых видов мутантов, и зачистка территорий от нечисти и прочее, прочее, прочее. Разработчики из **Altar Interactive** отказались от традиционного для **UFO** пошагового режима боя. Все действия происходят параллельно, независимо друг от друга. Теперь у нас есть три скорости течения времени, пауза и определенное количество единиц времени на каждое действие: шаг – одна единица, выстрел – другая, перезарядка магазина – еще две-три, использование инвентаря и прочее – по обстоятельствам. Задать сложную последовательность действий невозможно – открыв стрельбу, солдаты прекращают движение и забывают, куда шли ранее.

УФОЛОГИЯ

Первая игра данной серии – UFO: Enemy Unknown – относится к эпохе 286–386 компьютеров, она была выпущена для операционной системы MS–DOS и не отличалась красотой графики. Однако оригинальная идея игры и ее великолепная реализация, без сомнения, повлияли на многие тактические игры. Следующие игры серии были также достаточно известны, но такого значительного успеха не имели.



БОЕЦ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЧЕЛОВЕК, НО И...

...Но и масса различных характеристик, сделавших бы честь некоторым ролевым играм. Судите сами: 3 физических и 3 ментальных атрибута, улучшаемые по мере приобретения бойцом опыта, влияют на его навыки. Их тоже немало – 5 боевых, 4 защитных, 2 навыка обнаружения и 3 «прочих» навыка (они так и называются, честное слово). Градаций у навыков довольно много – прокачка навыка от низшего Awful до элитного Heroic – сложное и продолжительное занятие. Впрочем, изначальные характеристики новобранцев обыч-



Последний бой – он трудный самый





но немного выше самой низкой отметки, так что начинать level-up бойцов приходится не с нуля. Улучшить характеристики подопечных можно, отправив их на тренировку. Занимает она примерно полтора дня игрового времени и проходит по одному из семи направлений. Как у level-up, тренировка также улучшает сразу 4 навыка.

ДРУЗЬЯ VS ВРАГИ

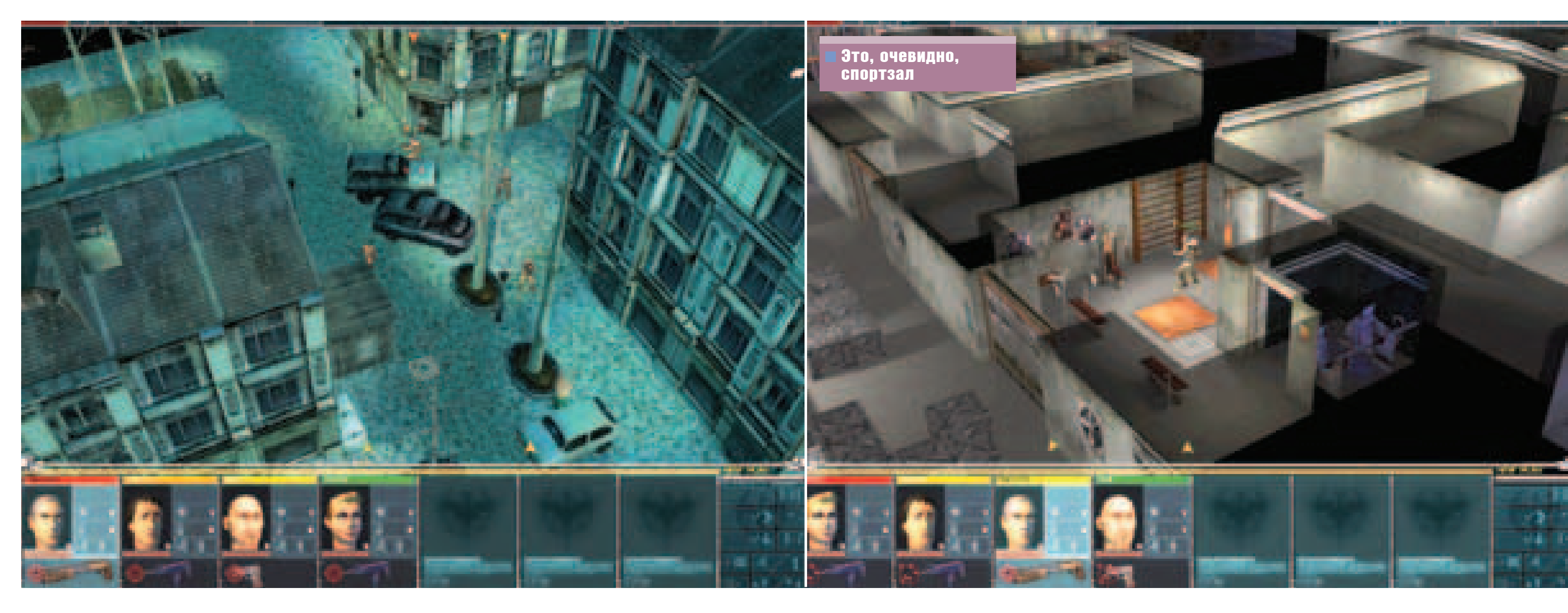
Рассказывая о такой знаковой игре, как **UFO**, нельзя забывать о тех, кто стоит по ту сторону баррикад (дверей, стен, завалов). Как вам уже, наверное, стало ясно, по ту сторону находится раса инопланетян и мутанты земного происхождения. С первыми все просто – даже скучно: древняя раса, тысячелетиями путешествует в космосе, использует продвинутые технологии, для которой характерно роевое существование и наличие королевы-матки. Естественно, через одного телепаты, и вообще непонятно, как мы до сих пор живы. Другое дело – результаты их биологических экспериментов. Черепашки-ниндзя – ха, вчерашний день! Глядя на жутких монстров, которые (стараниями сценаристов) заполонили Землю, даже и не поймешь – что это и откуда оно такое взялось? Впрочем, ответы на эти вопросы помогут найти умники-ученые, которые с радостью распотрошат мертвую тушку привезенного на базу монстра. Тушка еще живая? Тем лучше! Заодно они проверят, как на нее действуют разные виды оружия.

ЛИТЕРАТУРА



В 1996-1997 годах писатель Владимир Васильев написал книгу «UFO: Враг Неизвестен». Сюжетная линия практически полностью соответствует прохождению одноименной игры, однако включает в себя также философские, этические, моральные и другие аспекты жизни бойцов Икс-команды. Книга очень занимательная, всем интересующимся рекомендую поискать ее в книжных магазинах или в Сети.

Другое дело – результаты биологических экспериментов. Черепашки-ниндзя – ха, вчерашний день!









Всего в игре встречаются около 20 видов мутантов. Некоторые из них произошли от зверей, птиц или насекомых, поэтому для сокращения численности людей используют естественное оружие – челюсти и когти. Другие же, наиболее продвинутые твари, наловчились использовать оружие. Монстры вооружились пистолетами и штурмовыми винтовками, причем качество их оружия намного превосходит аналоги «Феникса». Впрочем, это лишь служит лишним поводом окончить земные дни этих существ и забрать их оружие себе, чтобы... Ну, вы в курсе.

Как один отряд может справиться со всем этим разнообразным зверинцем? Правильно, никак. Я это понимаю, вы это понимаете. И правительство Земли тоже. Не справляетесь со всеми заданиями – ничего страшного, дополнительные силы будут высланы для проведения операции вместо вас. Если повезет – они даже привезут трофеи. Высшая мера сотрудничества – это новая база, захватить которую у вас все руки не доходили, а вам ее принесли на блюдечке. Бывают, конечно, и неблагоприятные дни, когда войска CoE возвращаются ни с чем. Но – это уже не ваша проблема.

ВОЙНА + НАУКА = ...

Слаженные действия боевиков, научников и технарей позволяют им не страдать от безработицы. Солдаты тащат с поля боя непонятные артефакты, ученые проводят над ними исследования, а инженеры изготавливают новые виды оружия и брони, что позволяет солдатам чувствовать себя на поле боя почти что комфортно и уютно и как следствие – эффективнее таскать на базу новые артефакты. К вящей радости ученых и инженеров.

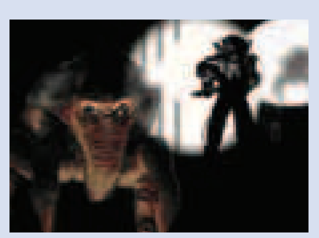
КРАСОТА – СТРАШНАЯ СИЛА

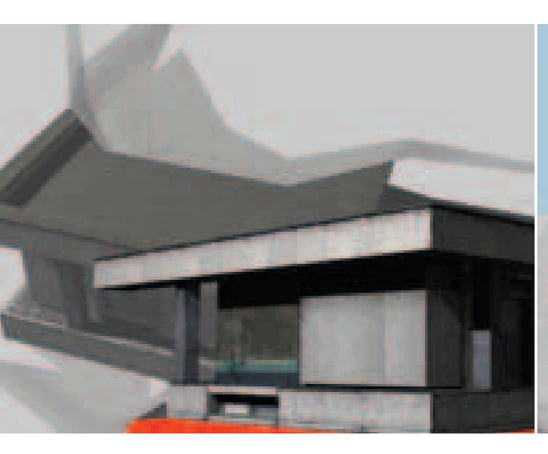
Наверное, разработчики слышали эту фразу, но не поняли, что ключевое слово здесь «сила», а не «страшная». Поэтому красота в игре присутствует, но... Как бы это получше выразить... Страшненькая она какая-то.

На первой же миссии сразу бросается в глаза некоторая нелепость графики. Она проявляется во всем – ландшафтах, деревьях. Но особенно – в

МАЛЕНЬКИЙ СЕРЕНЬКИЙ ГАДЕНЫШ

Самым популярным типом инопланетян остаются так называемые «серые». Это существа маленького роста с непропорционально длинными руками и большой головой. Существа такого вида чаще всего упоминаются людьми, утверждающими, что были свидетелями посадки или взлета НЛО. В серии UFO они встречаются дважды под названием «сектоиды».










Главное, чтобы костюмчик сидел


Тяжело в изучении - легко в сражении

абсолютно нелепых фигурах монстров. Враги должны внушать либо ненависть, либо страх, либо отвращение. Но никак не жалость, честное слово. Это не монстры, это пьяный бред безумного папы Карло.

Не помогает оценить красоту игры и камера: обычно видно либо слишком мало, либо слишком много. Найти золотую середину крайне сложно, особенно если учесть, что как такового приближения/удаления камера делать не умеет, а совершает странные движения вверх-вниз с одновременным вращением вокруг одной ей известной оси. На равнинной местности это практически не создает проблем, но вот стоит команде забраться на холм или, не дай Бог, в горы... Камеру начинает подбрасывать и опускать, скроллинг превращается в сущее мучение.

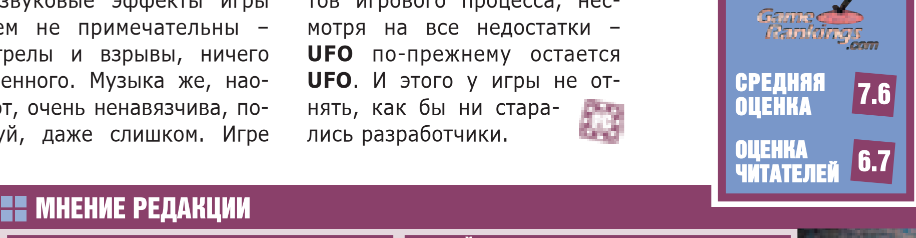
Кроме того настроек графики у игры очень мало. А единственная опция, которая оказывает хоть какое-то влияние, это включение/выключение теней. Поясняю: если тени выключить, то игра пойдет и на компьютере с минимальными требованиями к железу; если их включить, то, по-моему, и рекомендуемого железа окажется мало.

Что действительно привлекло мое внимание – так это дизайн инопланетных кораблей и баз. Попадая туда, сразу понимаешь – это делали не люди. Упоминаемый в игре синтез инопланетной техники и живой материи моментально бросается в глаза. Постройки похожи на живые организмы, а корабли – на микроорганизмы, выросшие до огромных размеров. Неестественные цвета, странные очертания, непонятные помещения – это действительно находка дизайнеров.

Приятному погружению в игру обычно способствует качественное звуковое сопровождение. К сожалению, и его я не нашел. Более того, когда семь луженых глоток в семь голосов кричат о выполнении приказа по несколько раз в минуту, начинаешь задумываться о преимуществах немых солдат перед говорящими. В остальном же звуковые эффекты игры ничем не примечательны – выстрелы и взрывы, ничего особенного. Музыка же, наоборот, очень ненавязчива, пожалуй, даже слишком. Игре она не мешает, создавая неплохой фон для процесса, но запоминающихся мотивов, увы, нет.

НЕМНОГО ИТОГОВ

Признаюсь честно, когда я первый раз запускал **UFO: Aftermath**, то уже знал оценки других людей, успевших посмотреть игру до меня. И оценки эти были не очень-то лестными. Так что мое отношение к игре было предвзятым, но оставалось таким лишь первые несколько часов. А потом наступило то, что точно описывается словом «погружение». Я погружался в игру и с трудом выходил из нее. Почему? Да просто слишком велико притяжение игр этой серии, всегда находится событие, цепляющее игрока «еще на пять минут, ну десять, ну не больше получаса» – и до утра. Несмотря на все сложности в судьбе игры, несмотря на изменения многих (в том числе важнейших) аспектов игрового процесса, несмотря на все недостатки – **UFO** по-прежнему остается **UFO**. И этого у игры не отнять, как бы ни старались разработчики.





ФАКТЫ

- **21** вид мутантов + 1 вид инопланетян
- **60** видов оружия
- **16** видов брони и шлемов
- **7** человек в отряде на каждую миссию
- **14** навыков и 6 характеристик у каждого бойца
- количество фрагов у каждого солдата так велико, что его даже не указывают в статистике
- миссии проходят по одному из десятка сценариев

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

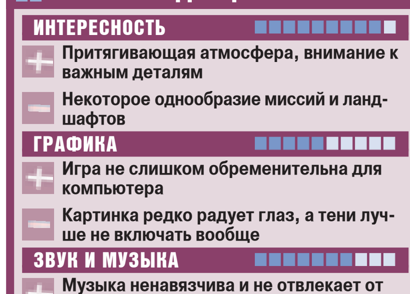
GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Притягивающая атмосфера, внимание к важным деталям
– Некоторое однообразие миссий и ландшафтов

ГРАФИКА

+ Игра не слишком обременительна для компьютера
– Картинка редко радует глаз, а тени лучше не включать вообще

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Музыка ненавязчива и не отвлекает от игры
– Ничего примечательно, голоса солдат быстро начинают раздражать



ДИЗАЙН

+ Живописные руины городов, оригинальные инопланетные сооружения
– Все земные постройки выглядят на одно лицо, как и сами люди

УДОБСТВО

+ Неплохая реализация системы управления, простота интерфейса
– Неудобная камера, изредка шалящий скроллинг

ИТОГО

Огрехи мешают наслаждаться потенциально отличной игрой. Новички, возможно, оставят ее без внимания. Но фанатам серии недостатки не помешают.

6.0

ОСАДА (BESIEGER)

БАРМАЛЕЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ



ЖАНР ИГРЫ	3D RTS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК	Primal Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256MB RAM, 3D-ускоритель (32MB)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512MB RAM, 3D-ускоритель (64MB)
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.primal-soft.com

Мощные с виду дирижабли на самом деле болезненно уязвимы

После Юрьева дня пьяные крестьяне курили в постели. Всей деревней



О КОМПАНИИ

■ Московская фирма Primal Software достаточно молода, однако в ее послужном списке есть такой серьезный проект, как The I of the Dragon – трехмерная аркада с ролевыми элементами, главным героем которой является дракон. Улучшенный движок этой игры использован и в Besieger.

Текст: Роман Овсянников

Это, наверное, издержки русского менталитета. Создать самую лучшую в мире жидкость для мытья посуды, применив все доступные космические технологии. В соседнем цехе – разработать великолепный концентрат кваса, который по вкусу много лучше самого кваса, содержит дневную норму витаминов и разводится водопроводной водой из расчета один к ста. Там же, неподалеку, сварить из подножных материалов присадку, повышающую октановое число бензина сразу вдвое. Потом все слить в кособокую заусенчатую полипропиленовую бутыль и продавать как одеколон.

ТОТ СТАНЕТ ВСЕМ

Одна из главных проблем **Besieger** – то, что игра хочет казаться всем и сразу. Наметанный глаз даже визуальные цитаты ловит десятками. Zoom in, камеру вниз – здравствуй, **Warcraft III**! Zoom in, камеру вдаль – **Warrior Kings** с нами. Zoom out, камеру вдаль – вот и **Medieval: Total War** обнаружился. Zoom out, камеру вниз – ха-ха, да это же натуральный **Black & White**! Не покидает чувство, что сейчас из леса выйдет большая злая Обезьяна конкурирующего божка и использует оружие наших ветеранов-копьеметателей в качестве зубочисток. Такое графическое разгильдяйство игре вполне можно было бы простить, если бы оно не находило продолжения в игровом процессе. Но ведь находит! «**Осаду**» и здесь бросает из одной крайности в другую: то мы спускаемся в кротовые норы с дюжиной верных дружинников (унылые стены этих подземелий напоминают вообще любую трехмерную RPG), то участвуем в яростных и бестолковых «Blizzard был здесь» боях с толпами различной низкополигональной живности. А еще игра делает умное лицо: войска с переменным успехом сформировываются в правильные шеренги, почти как в серьезных стратегиях вроде уже упомянутого **Total War** или даже **Dark Omen**. Разница между присутствующими в игре двумя расами, викингами и киммерийцами все-таки есть: первые предпочитают интенсивно работать руками, ими же приводить в действие машины (говорят, у них и дирижабли с педальным приводом), вторые же сильно проигрывают физически, но делают упор на сложную технику и конницу.

SAY MY NAME

Впрочем, про сюжетную кампанию позже; сперва о первом блюде – режиме осады, который, собственно, и дал название игре, причем как в -англо, так и в русскоязычном варианте. Вот первые штрихи: огражденный стеной город с несколькими отрядами внутри, башни с баллистами, многочисленные здания, подвесные ворота. Публика снимает шляпы и готовится аплодировать. Из-за пригорка показываются отряды неприятеля: маршируют лучники, идут рысью всадники, ползут тараны, за ними – баллисты, по какой-то прихоти названные здесь мобильными арбалетами. Однако далее не следует эпической батальной сцены в духе «питерджексоно-

Игре сейчас далеко и до тактических высот Stronghold или Praetorians, и до стратегических масштабов Rome: Total War

ТЫ НЕ ОДИНОК



■ Помимо Бармалея, в игре присутствуют два дружественных героя, которые могут присоединиться к вашему отряду. Кентавр Хазим – мощный и быстрый атакующий юнит, рядом с ним регенерация войск ускоряется. Огр Оскар обладает большим повреждением и запасом здоровья плюс аурой увеличения его количества. Сам Бармалей усиливает защиту соседних юнитов



■ Посмотрите вперед. Круто я село поджег?



■ Расстрел домика копьями сопровождается почему-то густыми клубами пыли


Возвращение домой с трофейными баллистами







вского» штурма Хельмовой Пади: напротив, в стене быстренько (максимум двадцать секунд реального времени) пробивается брешь, в каковую со свистом, улюлюканием и неприличными гортанными выкриками устремляется весь личный состав врага. В жестокой сече за улицы города побеждает обычно обладатель большего количества войск, поскольку управлять ими там никакой возможности нет. Получается немного странно, так как с теоретической точки зрения все проработано неплохо: на стены можно ставить лучников, при этом, как и вообще при стрельбе с возвышения, они начинают намного дальше видеть и стрелять. Но игре сейчас далеко и до тактических высот **Stronghold** или **Praetorians**, и до масштабов **Rome: Total War**. Стоит, тем не менее, упомянуть, что игра по сети может оказаться привлекательным занятием. Проверим как-нибудь.

РЕЛЬСЫ

Однако подлинную сущность игры раскрывает единственная имеющаяся в наличии сюжетная кампания. Собственно, автор все время силился понять: стоит ли воспринимать сценарий серьезно, или же как необременительную пародию на сюжеты таких игр, как **Frozen Throne** и **Rune**. Рассказчик вроде бы серьезным голосом вещает во вступительном ролике о настигнувшем одну из северных стран катаклизме в виде дорвавшейся до власти младшей сестрички конунга, которая является потомственной колдуньей в седьмом колене, способной вызывать извержения вулканов, контролировать всяких тварей и, наверное, моментально превращать воду в брагу. С другой – главного героя зовут ярлом Бармалеем, а некоторые описания и цитаты из диалогов достойны остаться в веках. Вот лучшая: «Вирбиры огромные и ужасные. Лучше им не попадаться».
Кампания построена по знакомому типу стратегии «с элементами»: мы сопровождаем главного героя (которого терять, естественно, нельзя) в его скитаниях по картам, каждая из которых (подобно, не удержусь, мини-кампании за орков в **Frozen Throne**) предлагает


Огры играют в нарды. Один от радости даже в стену залез


Главный герой крупным планом. Все еще веришь, что он способен кого-то спасти?







нам несколько последовательных заданий, как-то скрепленных общей историей. Как герои, так и обычные войска накапливают опыт, что самым положительным образом сказывается на их боевых способностях. По мере продвижения Бармалей будет встречать других персонажей, некоторые присоединятся к нему, другие – будут атаковать.
Впрочем, любитель стратегий может обойтись и самым примитивным сюжетом, обладай игра крепким, отлаженным геймплеем. Здесь игрока ждет шок.

ЛОКАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Но сперва немного о хорошем: некоторые интересные находки создателям **Besieger** определенно удались. Так, все войска производятся посредством тренировки рабочих. Требуется лишь специальное строение для профподготовки, а также немного ресурсов для производства оружия. Всего, кстати, ресурсов три: дерево, камень и железо. Если с первыми двумя все более-менее ясно (топор или долото в руки – и вперед), то железо добывается в специальных шахтах, которые еще нужно найти. Рабоче-крестьянский класс – вообще главнейший ресурс игры. Они самовоспроизводятся, требуется только построить дом для этого. При достижении максимального числа домов процесс временно приостанавливается, но стоит кому-то из ваших воинов погибнуть в сражении – и через минутку из домика выходит новый человек. Уже, что характерно, взрослый. Без людей не летают дирижабли, не стреляют башни, не открываются ворота, бревна не превращаются в доски, а осадные орудия не ездят и не атакуют. Это открывает новые тактические просторы: вместо того чтобы разрушать баллисту, можно уничтожить экипаж и взять ее под свой контроль. То же самое с башнями: перестрелки между ними в теории должны быть захватывающими. Различные типы войск обладают атакующими и оборонительными бонусами по отношению друг к другу: рыцарь с разбега бьет сильнее, а конный лучник умеет садиться на свою кобылу задом наперед и стрелять в догоняющих его врагов.

ШПАЛЫ

Но «**Осада**», к великому разочарованию, не дает всего этого прочувствовать. Большинство заданий игры сводятся либо к немедленному навалу, либо к навалу после ускоренной отстройки города. Проблема в том, что AI, управляющий юнитами, попросту никуда не годится: так, при атаке двух идущих рядом пауков воины, уничтожившие первого, отнюдь не всегда догадываются переключиться на следующего, пока им самим не достанется. Особенно такая недоработка досаждает в некоторых заданиях, формулировки которых начинаются с «кто-то там должен выжить». Само собой, «подзащитные» ведут себя как камикадзе, а поскольку контролируются они компьютером, приходится порой вручную приказывать каждому воину атаковать конкретного врага, а потом принуждать их не ковырять в носу посреди поля битвы, а все же кого-то лупить. Этим дело, впрочем, не ограничивается: стреляющие юниты, например, очень любят драться врукопашную. К тому же, команду hold position они с первого раза не воспринимают почти никогда. Контролируемые компьютером уродцы тоже не отличаются умом: например, если отбежать от идущих цепочкой врагов на некоторое расстояние, легко добиться то-

ФАКТЫ

2 воюющих народности

50 часов игрового времени

2 побочных героя

4 режима игры

8 игроков по сети

3-5 заданий на карте





Таможенники были определенно не в духе...



...но, к счастью, плата за проход оказалась вполне приемлемой



По ночам деревенские жители зажигают фонари. Только Бармалей не спит

Да, игра изобилует подобными планами. Нет, это не Black & White 2

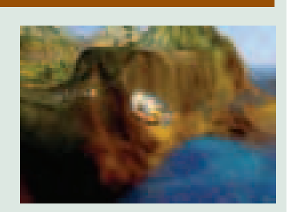
го, чтобы передний край побежал за вами вдогонку, а арьергард потерял вас из виду и понуро поплелся домой. Мама далеко ходить не велела. А как войска производят спортивное ориентирование на местности – это уже словами передается с громадным трудом. Десяток деревьев или, упаси, один пригорок на пути к цели – очень, очень хороший эквивалент для отсутствующей команды «врассыпную»: народ разбредается в разные стороны и с разными скоростями, как студенты после окончания занятий. Это реально мешает: стоя у подножия холмика с отрядом в две дюжины человек, я никак не мог предположить, что до форта на вершине через минуту доберутся только четверо.

ДРАКОНЬИ СЛЕЗЫ

Движок, доставшийся игре в наследство от **The I of the Dragon** («**Глаз Дракона**»), со своей задачей не сказать чтобы справлялся на сто процентов. Игра поминутно демонстрирует нашему взору великолепные пейзажи, хоть и с редковатой растительностью. Горизонт находится где-то нереально далеко, при этом почти не прячась в тумане. Карты в высшей степени многоярусны: крутые холмы чередуются равнинами и ущельями. Все это смотрится вроде и неплохо: около камешков растут симпатичные грибочки, на соснах висят пчелиные ульи с летающими вокруг них желтыми пикселями. Модели зданий неплохи и достаточно сильно отличаются друг от друга. День сменяется кроваво-красным (в данном случае это не метафора) закатом; тот в свою очередь – ночью с почти настоящими звездами. Но то, что касается прорисовки юнитов, удается «**Осаде**» куда хуже. Особенно это заметно на крупных планах и в движковых роликах. Вступительный фильм, даром что длинный, смотрится неопрятно; викинги пьют руками без пальцев из шестиугольных кружек и т.д. На все явно не хватает полигонов; причем это выглядит не художественным приемом, как в сто раз уже упомянутом «Варкрафте», а именно бедностью. И хотя неплохая анимация скрашивает картину, любовь камеры де-

AIR RAID VEHICLE

Воздухоплавательные средства играют в Осаде заметную роль, так как подчас они – единственный способ борьбы с грамотно спланированной обороной, когда подходы к стенам хорошо простреливаются. Но следует помнить, что дирижабли весьма уязвимы для войск с дистанционной атакой.











лать «зум» демаскирует изначальное «нестратегическое» назначение движка. Плюс такие системные требования сделают честь большинству шутеров. При участии в битве полусотни человек компьютер кряхтит, а при сотне уже громко просит пощады.

ОБЪЯВЛЕНИЕ

Разыскивается камера. Долгое время содержалась в неволе, дрессировке не поддавалась. Недавно сломала несколько прутьев в вольере и вырвалась на свободу, поводя залитыми кровью глазами. Больна водобоязнью: без конца кидается из стороны в сторону, фокусируется на ком попало, крутится по очень странной траектории. Особенно не любит поводка: когда он натягивается, амплитуда ее неконтролируемых движений достигает угрожающих величин. Попытки ее усмирить мало к чему приводят: камера продолжает свирепо вращаться и дергаться вверх-вниз. Виновных в том, что она вырвалась на свободу, найти и наказать.

НЕ ЗВЕЗДА

Что-то непонятное: вроде бы работа камеры – детская болезнь, которой трехмерные стратегии переболели в эпоху своего становления (90-е годы). А разработчики из **Primal**, видимо, не уделили вопросу достаточно внимания, а зря. Нервов такая «операторская работа» портит порядочно. Ежепятиминутные взрывы площадной лексики и неуважительное обращение с клавиатурой со стороны вашего покорного – тому подтверждение. Самопроизвольное изменение высоты полета камеры, непонятные дергания при подходе к краю зоны обзора (ах, да... вы можете свободно обозревать только места, неподалеку от которых есть ваши войска или здания, далее камера упирается в невидимую стену. Тумана войны нет. Лучше бы был) – портят впечатление от игры в целом и достаточно удобного управления в частности. Или для стратегии использование колесика мыши вдвое чаще кнопок – норма?

Камера продолжает свирепо вращать головой и дергаться вверх-вниз, так что обращение с ней должно осуществляться крайне осторожно

И напоследок – традиционные несколько слов про аудиосоставляющую. Голоса подобраны неплохо, хотя и здесь бывают забавные вещи, вносящие в атмосферу игры некоторую несуразность: разговаривающий с заметным украинским акцентом кентавр – это, определенно, что-то интересное. Музыка сама по себе, будучи оторванной от игры, хороша. Проблема в том, что ритм и настроение мелодий отнюдь не всегда соотносятся с происходящим перед глазами, и меняются они на манер недавнего «хита» **Halo**, невпопад.

В итоге «**Осада**» – скорее неудача, чем достижение. Играть все же можно, но нужно ли? Вопрос открытый. Из разумных заимствований и своих неглупых и оригинальных идей сложилась картина невыразительная, к тому же подпорченная бешеной камерой. Идея сочетания несочетаемого интересна, но воплощать ее умел разве что Гай Юлий Цезарь. Но он давно умер.

УТОЧНЯЕМ

Рецензия на «Осаду» писалась по пре-релизной версии игры. Разработчики продолжают исправлять ошибки, и вполне вероятно, что к релизу они наработают еще балла на полтора к нашему финальному рейтингу







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Есть интересные инновации в игровом процессе
– Бестолковый AI, посредственный pathfinding

ГРАФИКА
+ Красивые пейзажи, небо, смена времени суток
– Низкополигональные модели, прожорливый движок

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Хорошая озвучка, интересные музыкальные темы
– Музыка не отражает игровой ситуации

ДИЗАЙН
+ Необычная система производства войск
– Невнятная концепция, однообразные задания

УДОБСТВО
+ Информативный интерфейс, переназначаемые клавиши
– Камера, камера, камера, камера и еще три сотни раз камера

ИТОГО
Осада – яркий пример того, что иной раз умеренность и аккуратность могут помочь добиться большего, чем излишняя амбициозность

5.5

COMMANDOS 3: ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – БЕРЛИН

ЭХО ПРОШЕДШЕЙ ВОЙНЫ

ЖАНР ИГРЫ	Puzzle-type strategy
ИЗДАТЕЛЬ	EIDOS Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК	Pyro Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256MB RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.9GHz, 512MB RAM
КОЛИЧЕСТВО CD	Три (четыре в DVD-боксе)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двенадцати
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	eidos.nd.ru/commandos3





Ставший до боли знакомым интерфейс рюкзака практически полностью перекочевал из второй серии

О КОМПАНИИ



Испанская компания PYRO Studios была основана в 1996 году. Ее прорывом на мировой рынок компьютерных игр можно считать выпущенную в 1998 году игру Commandos: Behind Enemy Lines. Помимо сиквела Commandos, на совести коллектива из 100 человек лежит также выпуск эпической трехмерной стратегии Praetorians.

Текст: Сергей «Индекс» Аверин

Компания Pyro Studios, наконец-то, разродилась третьим по счету проектом саги о бессмертных коммандосах. Профессионалы своего дела, герои войны, они разгоняли немецких оккупантов толпами, используя все доступные средства. Законодатель жанра стратегий puzzle-type не желает сдавать своих позиций, и вышедшая игра – яркое тому подтверждение.

ИСТОРИЯ В ДЕТАЛЯХ

Вся игра состоит из трех больших кампаний, самое малое – по три миссии в каждой. Сценарии написаны по реальным событиям Второй мировой войны – на примере отряда можно проследить, как развивались события на самом деле вплоть до мельчайших деталей. В первой кампании все крутится вокруг предательства генерала французской армии Франклина О'Доннела. Сначала его надо защитить, потом – сопроводить и, наконец, убить. Обидно до жути! Особенно учитывая то, что в первой миссии вы могли это сделать в любую минуту. Ан нет! Придется пройти две нелегкие миссии в Сталинграде и еще одну – очень объемную и трудную – в Берлине.

Выдержка из военной хроники: «Сталинград, Северный Административный Округ. Немцы собирают войска вокруг города, штурм кажется неизбежен. Высшее командование армии союзников планирует провести важную встречу между советским военачальником и французским генералом Франклином О'Доннелом. Эта встреча жизненно важна для планирования обороны, информация, которой будут обмениваться генералы, может повернуть ход войны на восточном фронте.

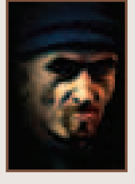
Разведчики доложили, что для срыва переговоров из Берлина вызвали лучшего снайпера. Его задача – сорвать переговоры любым путем. Не стоит его недооценивать. Как только он поймает генерала в снайперский прицел, пошлет пулю, не задумываясь...»

Вторая кампания описывает нашумевшую историю о попытке нацистов вывезти на поезде в Германию выставлявшиеся в Лувре бесценные произведения искусства. Помнится, активисты французского антигитлеровского подполья делали все, чтобы поезд не пересек границу. Вам предлагается присоединиться к этой подпольной организации и принять участие в семи сложнейших миссиях.

Выдержка из военной хроники:

«По данным разведки, нацисты собираются переправить поездом из оккупированной Франции в Германию захваченные произведения искусства. Всемирно известные парижские музеи опустели. Бесценный груз доставлен в маленький пограничный городок, откуда будет отправлен в Берлин. Если нацистам удастся перебраться через границу, шедевры будут утеряны безвозвратно. Сант-Авольд еще несколько дней назад был всего лишь скромным полустанком. Теперь это одна из самых защищенных станций. Ее охраняют настоящие ассы Вермахта, кроме того – прибывает подкрепление из первой диви-

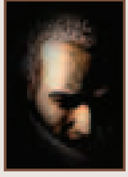
МОРПЕХ



Джеймс «Плавник» Блэквуд
Дата рождения: 3 августа 1911
Место рождения: Мельбурн, Австралия
Рост/Вес: 185 см/82 кг

Вступил в ряды ВМС, где его достижения в плавании и гребле стали залогом быстрого роста до звания капитана. Спустя два года за агрессивное поведение и постоянное оспаривание приказов его разжаловали в рядовые и направили в группу Коммандос. В 1943 он был удостоен Военного Креста за миссию по эвакуации группы из 45 человек с захваченного противником пляжа Данкирк.

СНАЙПЕР



Сэр Френсис «Герцог» Вулидж
Дата рождения: 21 марта 1909
Место рождения: Шеффилд, Англия
Рост/Вес: 188 см/82 кг

Родился в семье британского аристократа, отчего и получил такое прозвище. Отличный снайпер. Его хладнокровие и выдержка стали залогом успешной операции в Нарвике, когда он застрелил генерала немецкой армии первым же выстрелом с километрового расстояния.

День «Д» наступил. Ему суждено стать символом перелома сил в пользу армии союзников



Бесконечная сеть охранных бункеров на побережье Омаха Бич



С подачи компании «Новый Диск» коммандосы заговорили на русском языке







ШПИОН

Рене «Француз» Дачемп
Дата рождения: 20 ноября 1911
Место рождения: Лион, Франция
Рост/Вес: 193 см/81 кг
В 25 лет приписан к Службе Агентурной Контрразведки Франции. Отработал начальником службы безопасности во французском посольстве в Берлине, получая ценную информацию и втираясь в доверие к «шишкам» Третьего Рейха. В начале войны вступил в ряды французских ВС и стал одним из лидеров французского сопротивления. Всегда считался очень ценным бойцом отряда Коммандос и во многих случаях был незаменим при планировании и выполнении диверсионных операций. Его знания в области тактики и характеристики немецких войск неоценимы для Секретных Служб Великобритании.

зии Ваффе СС и Гестапо. Сотни охранников окружили станцию по периметру. Сейчас ожидают прибытия последней партии произведений искусства, а днем раньше пришел бронированный состав. Мы склонны полагать, что конвой пересечет границу в течении последующих нескольких часов. Атаковать состав с воздуха мы, разумеется, не можем, поэтому пришлось попытаться осуществить этот дерзкий план. Ваша задача – пробраться на станцию и незаметно проникнуть в поезд. Готовьтесь захватить управление после того, как поезд тронется. Через несколько миль вы попадете на контролируемую сопротивлением территорию, где передадите груз и переправите его в точку эвакуации на побережье...»

Третья и заключительная кампания посвящена высадке войск союзников на побережье Нормандии, так называемая операция «Оверлорд». Помните красочные картинки из фильма «Спасти рядового Райана»? Оторванные руки и ноги, пылающие, как факел, солдаты, дымящиеся стволы MG42, стоны и истошные вопли умирающих, бесчисленные трупы... Все это передано в Нормандской кампании.

Выдержка из военной хроники:

«Гигантская союзническая армия собирается во Франции, чтобы нанести ответный удар. На побережье Великобритании сосредоточено более 7000 кораблей и 150000 солдат, ожидающих приказа начать операцию «Оверлорд». Эти силы будут осаждать пляжи Нормандии. Кодовые названия пляжей: Юта, Омаха, Голд, Джуно и Сорд. Необходимо пробраться во вражеский тыл и уничтожить все базы противника в зоне. Одна из таких баз находится неподалеку от города Канн, другая – в Гаврском порту.

Ваша миссия: уничтожить боевой потенциал этих баз. Задание крайне срочное, поскольку дислоцирующиеся на базах отряды, того и гляди, будут переброшены на защиту пляжей.

День «Д» наступил. Ему суждено стать символом перелома сил в пользу армии союз-



В центрально-европейской кампании вас будет сопровождать бесконечный ливень



Где логика? Вместо того чтобы подобраться к поезду из леса, надо, конечно, пересечь охраняемый вокзал



По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Сфера – первая российская многопользовательская онлайновая ролевая игра

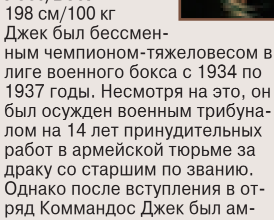
Сфера


Играть в таком масштабе неудобно, но зато красиво



После боевого налета заснеженный Сталинград неузнаваемо меняется

ДЕСАНТНИК



Джек «Мясник» О'Хара
Дата рождения: 10 октября 1909
Звание: Сержант
Место рождения: Дублин, Ирландия
Рост/Вес: 198 см/100 кг

Джек был бессменным чемпионом-тяжеловесом в лиге военного бокса с 1934 по 1937 годы. Несмотря на это, он был осужден военным трибуналом на 14 лет принудительных работ в армейской тюрьме за драку со старшим по званию. Однако после вступления в отряд Коммандос Джек был амнистирован.
Повышен в звании до сержанта после битвы при Ваагсо. Отрезанный от отряда, без оружия и с пулевым ранением в руку, он пробрался в неприятельский бункер и уничтожил 16 солдат противника перед тем, как вернуться в место дислокации отряда. Джек О'Хара очень агрессивен, не выполняет приказы, если не считает их разумными и нужными.
Джек – это самая настоящая головная боль для его командира и настоящий кошмар для его врагов

Боезапас пулемета не ограничен, поэтому дорвавшись до этого смертельного оружия, об остальном арсенале можно просто забыть

ников. Язык, которым будет записан этот день в скрижалях истории, зависит от вас, офицер...»

ОТРЯД НЕ ЗАМЕТИЛ ПОТЕРИ БОЙЦА

Из девяти героев, которые штурмовали немецкие позиции во второй серии, осталось только шесть. Шофер, девушка и бультерьер, по всей видимости, пали смертью храбрых. Остались, соответственно, десантник, снайпер, морпех, сапер, шпион и вор.
Джек по-прежнему самый сильный. Может карабкаться на столбы и перебираться по проводам, носить ящики и бочки с места на место. Кроме того, ему добавили выносливости, то есть сделали его менее восприимчивым к ранениям. Френсис прошел курс боевой и политической подготовки и тоже научился забираться на столбы. Правда, до передвижения по проводам не дошел, зато научился держаться на столбах ногами и стрелять с высоты, оставаясь невидимым для противников. Джеймса вы сможете лицезреть только в одной миссии. К глубочайшему сожалению, поскольку по опросам фанатов он был любимым персонажем в предыдущих версиях игры. Из новшеств стоит отметить то, что он научился орудовать кусачками под водой и устанавливать подводные бомбы на корпуса кораблей. Томас продолжает поражать своими навыками работы со взрывчаткой. В его арсенал входят все виды взрывчатых веществ и тяжелого вооружения: гранаты, коктейли Молотова, газовые гранаты, мины, ТНТ, базука и огнемет. Стоит отметить, что он научил всех бойцов отряда бросать осколочные противопехотные гранаты. Рене, пожалуй, единственный персонаж, функциональность которого не изменилась: отвлечение противника и смертельные инъекции. Правда, ампул к шприцу стало на порядок больше, да и выбор формы существенно пополнился. Зато Поль реально вырос над собой. В его арсенале появилась гитарная струна, которой он ловко душит противников. Кроме того, он научился перепрыгивать через препятствия. Это не учитывая

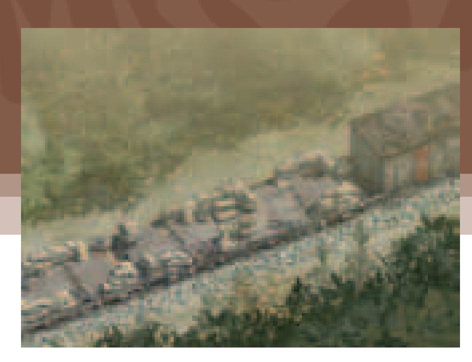

Как разработчики сделали такой дым – ума не приложу. Но выглядит прямо как настоящий



Вопрос чисто исторический. Как самолету удалось преодолеть линию фронта и перелететь из Сталинграда в Берлин?







уже известных навыков, таких как вскрытие дверей, лазание по стенам, использование окон в качестве дверей и прочее.
Во многих миссиях к героям будут присоединяться «союзники»: русские, французские и американские солдаты. В большинстве случаев они будут выступать в качестве пушечного мяса, отвлекая внимание фрицев.
Отдельно стоит отметить оружие, которым научились пользоваться бойцы отряда. К уже примелькавшемуся набору (пистолет, автомат, винтовка) добавилась штурмовая винтовка, эдакий симбиоз автомата и винтовки. При боезапасе в 15 патронов этот ствол обладает повышенной скорострельностью. Кстати, Джек научился обращаться со станковым пулеметом. Снимая его со станины, десантник ходит по территории, как терминатор, кроша врагов в мелкий винегрет. Боезапас пулемета не ограничен, поэтому, дорвавшись до этого смертельного оружия, об остальном можно забыть.

КРАСОТА

Ну и, напоследок, пара слов об AI и движке. Мозги противников, к сожалению, лишними извилинами похвастать не могут. Фрицы остались тупыми, как пробки. Сломя голову бегут на звук выстрела или взрыва, совершенно не глядя ни под ноги, ни по сторонам. Ничего не обнаружив, крутятся на одном месте, орут благим матом и возвращаются на свой пост. На пачки сигарет и команды офицеров реагируют послушно, как собаки Павлова. Упорно смотрят только в одну сторону, отказываясь крутить головой в другую. На стук по стене реагируют незамедлительно: «Кто там? Сиди, сынок, я сам открою». И так далее.
Зато движок... Вот уж что действительно серьезно изменилось. Общая картинка стала похожа на анимированные вставки из второй серии, а интерфейс в помещениях вообще приобрел кинематографическое качество. Появилась возможность масштабировать картинку в пяти различных позициях: от полной карты до вида чуть ли не от первого лица. В замкнутых пространствах вы можете вращать камеру со смещением на 30 градусов, что дает полную картину происходящего. Если помните, то во второй серии была пара моментов, когда на дверь было невозможно навести курсор, потому что она была перекрыта каким-нибудь препятствием. Так вот, теперь таких проблем не возникает. Дым и взрывы стали еще более реалистичными, как по графике, так и по звуку. Иногда складывается ощущение, что мы снимаем фильм. Про складность движения героев говорить можно еще дольше. Наблюдать, как десантник кромсает противника – одно удовольствие. Иногда по горлу, иногда подмышку, иногда – в спину ножичек всадит.

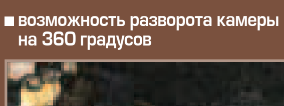
Подводя черту, игрушка удалась. Все, что ваш покорный слуга ожидал от этого проекта, появилось. Конечно, всего могло быть больше, но здесь уже играет непобедимая человеческая жадность, которая на деле является двигателем прогресса. И все-таки, увидев третьих **Commandos**, почему-то непроизвольно возникает вопрос, адресованный разработчикам: «Ребятки! Вы за четвертую серию садиться не планируете?»

ФАКТЫ

12 миссий с многочисленными кинематографическими сценами

3 кампании: Сталинград, Нормандия и Центральная Европа

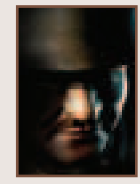
6 уникальных героев, каждый со своей специализацией



■ возможность разворота камеры на 360 градусов

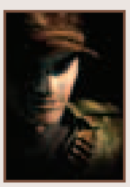


САПЕР



Томас «Подрывник» Хэнкок
Дата рождения: 14 января 1911
Звание: Сержант
Место рождения: Ливерпуль, Англия
Рост/Вес: 183 см/79 кг
Томас получил образование химика и устроился работать пожарным. В 1939 году вступил в ряды ВС, а годом позже вызвался добровольцем в Коммандос. Во время штурма Сант Нэзира организованный им взрыв уничтожил немало солдат неприятеля и затопил портовые здания.

ВОР



Поль «Волчонок» Толедо
Дата рождения: 1 марта 1916
Звание: Рядовой
Место рождения: Париж, Франция
Рост/Вес: 157 см/49 кг
В отряде служит недавно. Когда немцы вторглись в Париж, начал личную войну. Он забирался в занятые немцами дома и крал ценности. Однажды Поль похитил портфель, в котором обнаружил важные документы. Он передал портфель французскому сопротивлению. Поль был рекомендован французами в группу Коммандос как искусный вор и с тех пор служит в отряде.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7



За одну минуту до конца миссии нервишки начинают шалить

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Отличный мультиплеер, историческая правильность кампаний
– Много миссий ограничены по времени

ГРАФИКА
+ В целом, для стратегии – неплохая графика, красивые спецэффекты
– В максимальном приближении просматриваются полигоны

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Аутентичная музыка, оригинальные голоса в озвучке
– Отсутствует опция выбора громкости различных эффектов озвучки

ДИЗАЙН
+ Полностью новые карты, пополнился парк техники и арсенал
– Все это, конечно, хорошо, если бы не наша жадность… Мало!

УДОБСТВО
+ Интуитивно понятный, не требующий разбора и запоминания интерфейс
– ОбЫдно, что пропали «горячие» клавиши. С ними было проще

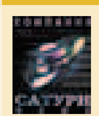
ИТОГО
Долгожданная позавчера, вожделенная вчера, обожаемая сегодня, упоительная завтра, почетная послезавтра. В общем, советуем, ты ни о чем не пожалеешь



7.0

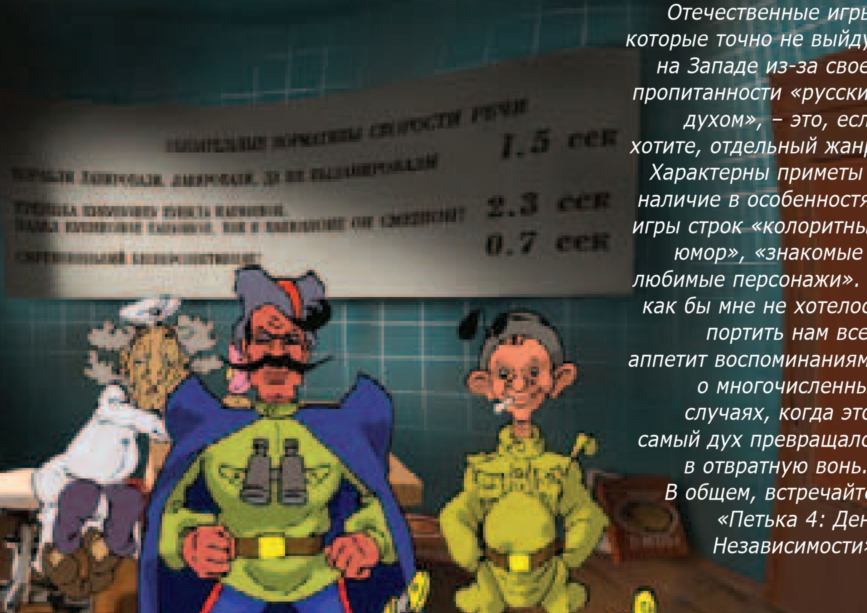
ПЕТЬКА 4: ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

ЗДЕСЬ РУССКИМ КВЕСТОМ ПАХНЕТ

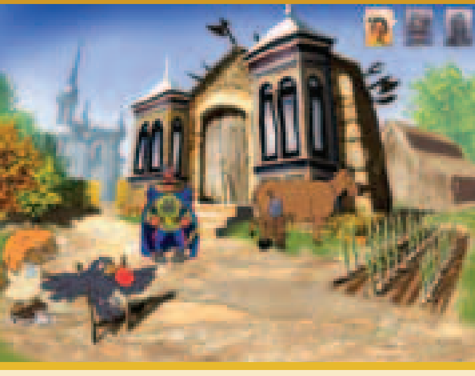


О КОМПАНИИ

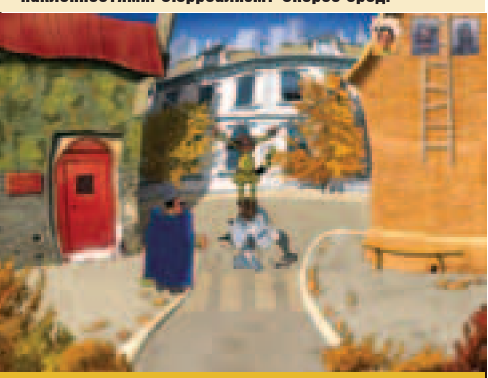
«Сатурн-Плюс» была основана в 1997 году. За свою историю «Сатурн-Плюс» выпустила около 10 игр. Точнее, 10 квестов. Кстати, «Сатурн» тоже из Воронежа...



Отечественные игры, которые точно не выйдут на Западе из-за своей пропитанности «русским духом», – это, если хотите, отдельный жанр. Характерны приметы – наличие в особенностях игры строк «колоритный юмор», «знакомые и любимые персонажи». И как бы мне не хотелось портить нам всем аппетит воспоминаниями о многочисленных случаях, когда этот самый дух превращался в отвратную вонь... В общем, встречайте. «Петька 4: День Независимости».



Русская деревня и девочка-негр с садистскими наклонностями. Сюрреализм? Скорее бред.



Был мент, и нет мента. Но это у нас случайно получилось. Как и все в этой игре...

Текст: Эдуард Лухт

ЖАНР ИГРЫ	Квест
ИЗДАТЕЛЬ	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК	«Сатурн-Плюс»
ПОЙДЕТ	Процессор с 233 МГц, 32МБ RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор с 400 МГц, 64МБ RAM
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	buka.ru/game/game_1861.htm

За историю серии менялся даже разработчик, а сюжет и не думает об обновлениях. Вновь чертовы инопланетяне, опротивевшие Чапай, Петька и Анка. Спасающие, черт побери, галактику. Здесь главная угроза – Иван Грозный, который в обмен на какой-то пустяк пообещал инопланетянам дать все, что они пожелают. В 2050 году, когда расплата будет уже не его проблемой, а нашей. Как мы оказались в 2050 – даже не спрашивай. После такой, согласись, бредовой завязки ждать чего-то хорошего от сюжета – верх оптимизма. Сюжетные перевороты – на грани безумия. Разработчики кидают нас в разные уголки времени и пространства, мы тем временем теряем нить сюжета. Задачки логическими только притворяются. На самом деле – метод тыка в полный рост и во всей убогости. Что же должно вести нас сквозь эту маразматическую феерию? «Искрометный юмор»? Эта смесь бородатых анекдотов, запиканого мата и штампов? Ха. Или «графика, значительно усовершенствованная со времен предыдущих частей»? «Но все еще безвозвратно устаревшая» – добавим ложку правды и успокоимся. Может «70 с лишним игровых сцен, выполненных в высоком разрешении»? Это они о 800 на – только без смеха, все серьезно – 600 точках говорят. Мы в восторге. Технологический прорыв а-ля Kreed прямо. В итоге мы получаем квест с бредовым сюжетом, нелогичными задачками, третьесортным юмором, отвратной графикой и отсутствующим аудио наполнением. Есть вопросы?



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Ждите, к какой-нибудь -цатой части они будут
− Несмешные шутки, нелогичные задачки

ГРАФИКА
+ Кому-то это все еще нравится
− Банальные 2D, мерзкое 800x600

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Удачно подобранные голоса героев
− В игре была музыка и фоновые звуки? Не уверен

ДИЗАЙН
+ Активные объекты просто выделить среди прочих
− Полнейшее отсутствие вкуса у разработчиков

УДОБСТВО
+ Просто и привычно, на фоне всего остального – очень хорошо
− Объекты не подсвечиваются при наведении

ИТОГО
Русский квест. К сожалению, это все еще ругательство

3.0



Если бы ты только слышал, что и как они сейчас играют...


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

HIDDEN & DANGEROUS 2

НАЙТИ И ПЕРЕПРЯТАТЬ

ЖАНР ИГРЫ	
Тактический шутер	
ИЗДАТЕЛЬ	
Take 2 Interactive	
РАЗРАБОТЧИК	
Illusion Softworks	
ПОЙДЕТ	
Процессор 1GHz, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)	
ПОЛЕТИТ	
Процессор 2GHz, 512 MB RAM, 3D-ускоритель (128 MB)	
КОЛИЧЕСТВО CD	
Два	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
До 32 (LAN, Internet)	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.hidden-and-dangerous.com	


Путь к паровозу свободен – можно угонять


Чехия, родная Чехия!



О КОМПАНИИ

Чешская (располагается в Брно) Illusion Softworks – молодая, но очень амбициозная команда разработчиков. Начав свою деятельность в 1997 году, она уже успела зарекомендовать себя как одну из лидирующих компаний в некоторых жанрах компьютерных игр. Достаточно назвать такие проекты, как Hidden & Dangerous, Mafia, Vietcong, чтобы понять: Illusion Softworks играет заметную роль в игровой индустрии.

Текст: Александр Кияткин

Чехия. Что мы знаем о Чехии? Кто-то вспомнит полузабытое «Чехословакия», кто-то – замечательные карандаши «Koh-i-Noor». Граждане, любящие на досуге почитать хорошую книжку (есть и такие!), вспомнят имена Гашека и Чапека. Дамы и господа с нездорово-желтоватым цветом лица (больные почки) мечтательно произнесут про себя: «Карловы Вары». Найдутся люди, которые способны соединить в своем восприятии все эти грани Чехии. Для таких счастливцев они выстраиваются в восхитительный безупречно ограненный бриллиант чистой воды. А вот любители компьютерных игр главной достопримечательностью Чехии не задумываясь назовут компанию Illusion Softworks, создавшую, как модно сейчас говорить, знаковые игры – Mafia и Hidden & Dangerous.

БЕРЕГИТЕ БРИТАНИЮ – МАТЬ ВАШУ!

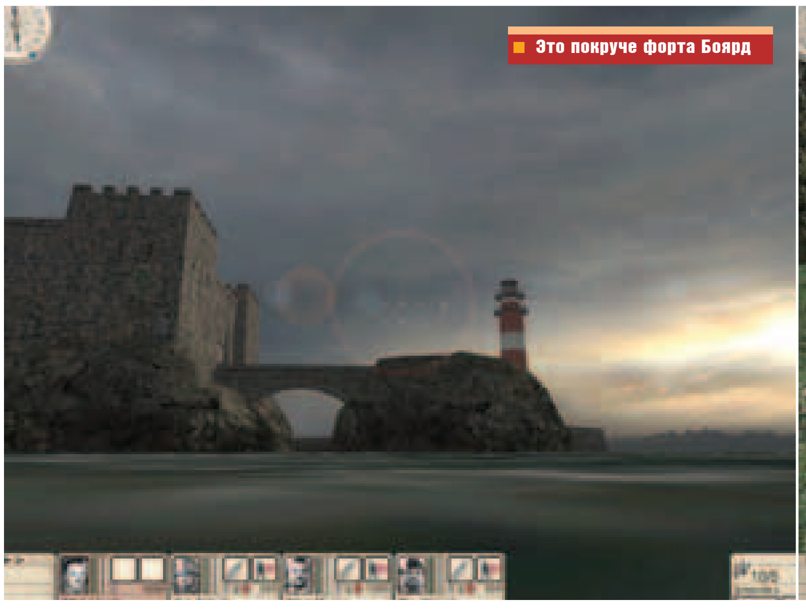
Как и полагается всякой добропорядочной игре, чье название венчает цифра «2», **Hidden & Dangerous 2** основана на сюжете игры под номером «1». Мы – сотрудники SAS (Special Air Service) – по-прежнему на службе Его Величества и по-прежнему боремся с гитлеровской Германией всеми доступными нам методами; как то: разведывательная деятельность, диверсии, диверсии и еще раз диверсии. Слова «kill» и «destroy» с большим отрывом преобладают в перечне стоящих перед нами задач. А чего вы хотели – война, сэр! Вот мы и воюем. Говоря «мы», я подразумеваю четырех, как правило, английских парней с чрезвычайно простыми, можно даже сказать, грубоватыми лицами (это тебе, в конце концов, не **Half-Life 2**). Лица очень похожи и почти все – небриты, а это заставляет сомневаться в том, что перед нами джентльмены, ведь джентльмен в любой ситуации следит за собой. Наш квартет берут за шкирку и забрасывают прямиком во вражеский тыл, предварительно проведя краткий брифинг, на котором уточняются объекты для традиционного kill'n'destroy. Зачастую убить и разрушить необходимо все, что движется и не движется – такая работа. И мы с ней справляемся. На кой нашим заокеанским кузенам Манхэттенский проект, если есть мы – непонятно. Впрочем, справляемся, честно говоря, с трудом. На высоких уровнях сложности игра способна превратиться в сущую пытку с бесконечным save-load. **Hidden & Dangerous 2** относится к подвиду хардкорных тактических шутеров, то есть для достижения поставленной цели придется вертеться как белка в колесе, успевая не только самолично отстреливать (желательно с первого же выстрела) всех находящихся в поле зрения противников, но еще и умудряться направлять на путь истинный малохольных соратников – так как, будучи оставленными без присмотра, суперпрофессионалы из SAS начинают творить нечто непотребное. Ребята они, конечно, неплохие. Стреляют хорошо, тяжести перетаскивать могут, обучены взрывному делу, оказанию

WHO DARES, WINS



Special Air Service (SAS) была основана в 1941 году. Это, пожалуй, старейшее и наиболее прославленное из всех антитеррористических подразделений. Первым его командиром был полковник Дэвид Старлинг (David Starling). В элитное подразделение зачислялись самые опытные и подготовленные десантники, прошедшие курс спецподготовки.

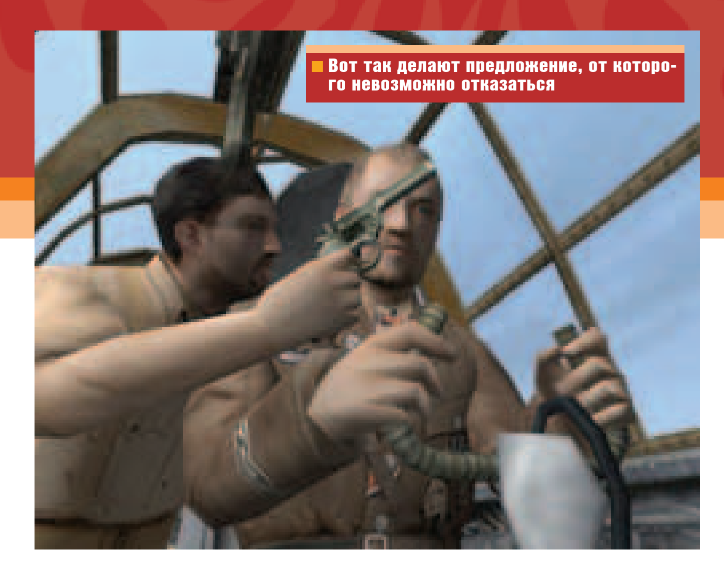
Глядя на экран, по которому разбросаны старые документы, фото и вещи, ощущаешь характерный для архивов запах времени



Это покруче форта Боярд



Живописные горы, цветочки, трупы...


Вот так делают предложение, от которого невозможно отказаться

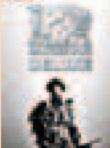

Освобождаем Францию

первой помощи и обладают прочими полезными в нашем деле умениями. Причем вследствие удачно пройденных миссий все эти навыки могут развиваться; только вот навыка AI, к сожалению, нет ни у наших бравых вояк, ни у программистов **Illusion Softworks**. Как следствие – сильнейший дефицит пунктов IQ у нашего квартета вынуждает игрока постоянно отвлекаться от kill'n'destroy, и в тысячный раз вколачивать в угловатые головы подчиненных прописные истины. Такие как «не путайтесь, мать вашу, под ногами!», «не толпитесь всей кучей в дверях, как стадо баранов!» и «прошу прощения, сэр, но вы, кажется, стреляете мне в спину». Еще большей головной болью становятся NPC, которых, по плану, конечно же, нужно вывести из боя целыми и невредимыми. Попробуй-ка под шквальным огнем сохранить жизнь человеку, который несомненно подвержен ярко выраженному суицидальному синдрому и радостно прет прямо под пули! Отчасти эту сложнейшую задачу упрощает тактический режим, в котором можно отдышаться, посмотреть на поле боя со стороны, и на основе трезвого расчета разъяснить соратникам, что им в ближайшее время стоит делать, а что – нет. Однако самым простым способом застраховаться от глупости братьев по оружию является одиночный режим, когда игра проходится одним героем. Проблем с дружественным IQ нет, но какой же это тактический шутер? Правильно – никакой, получаем просто шутер средней привлекательности. Что касается фрицев, то «сумрачный германский гений» опять им изменил. То есть некоторые изменения видны, но они, скажем прямо, не впечатляют. Например, если раньше, увидев своего товарища, сраженного наповал вражьей пулей, фриц порой просто приседал и ждал своей очереди, то теперь он на полу-

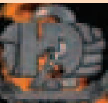
СКРЫТНЫЕ И ОПАСНЫЕ



Шел год 1999-й, когда никому не известная чешская (!) компания Illusion Softworks выставила на суд общественности свой первый проект – тактический шутер Hidden & Dangerous. Как это ни удивительно, первый блин не вышел комом и, несмотря на серьезную конкуренцию, игра завоевала немало поклонников и, развивая коммерческий успех игры, в конце того же года увидел свет адд-он Hidden & Dangerous: Devil's Bridge (Fight for Freedom).

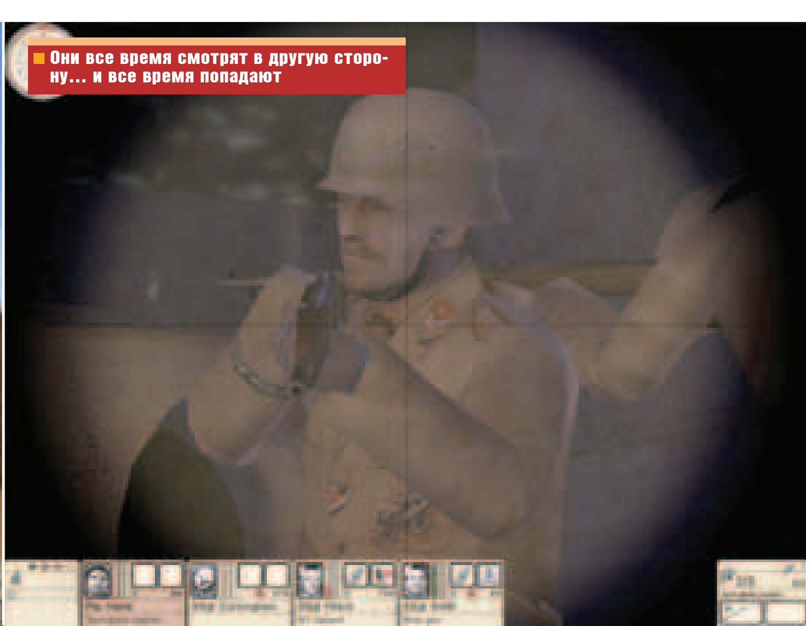


В 2002-м году поклонники ждали Hidden & Dangerous 2, а вместо этого получили Deluxe: та же WW2, та же SAS, только с несколько улучшенной графикой и редактором, на котором энтузиасты вдоволь резвились, создавая модели ППШ и Т-90.



Октябрь 2003-го – на свет наконец-то появился долгожданный Hidden & Dangerous 2.


Красиво. Но слишком жарко


Они все время смотрят в другую сторону... и все время попадают



Ралли Париж-Дакар. Команда Англии лидирует

Автозаполнение – удобная штука, но не советую полагаться на него полностью

согнутых бежит. Куда? А черт его знает – загадочная немецкая душа.
Хардкорность, однако, имеет и положительные моменты. Как правило, у разработчиков, заставляющих игрока разрываться на части и озлобленно бить по ни в чем не повинной клавиатуре из-за того, что им приспичило внести в игру «элементы реализма», хватает совести поработать над исторической достоверностью и созданием атмосферы. Чешские разработчики – не исключение, «атмосферные» работы проделаны на славу. Чего стоят одни только заставки и менюшки, тщательно стилизованные под ту эпоху. Глядя на экран, по которому в художественном беспорядке разбросаны старые документы, фотографии и предметы, будто ощущаешь характерный для архивов и библиотек запах времени. Те же тщательность и внимание к деталям и в самой игре: интерьеры баз и бункеров, надписи и мебель, униформа и радиостанции, автомобили, самолеты, корабли – все предельно достоверно и органично. Эффект погружения имеет место быть – и это есть хорошо. Особо хочется сказать об оружии и амуниции. В игре, скажем прямо, есть места, где придраться к детализации – не грех, но к экипировке не придерешься. Оружие, к примеру, сделано просто-таки с любовью. Разработчики утверждают, что все оружие в игре выполнено в точном соответствии с реальными образцами, как по внешнему виду, так и по характеристикам. О характеристиках судить не берусь, но



ФАКТЫ

4 года разработки

45 видов оружия

6 кампаний

- более 20 миссий

Несмотря на бедность текстур и ляпы вроде тошнотворных при ближайшем рассмотрении елок, все смотрится весьма симпатично



Черт, нас подбили, гады!




Джентльмены, мы, судя по всему, потеряли крыло


Спит на посту. Где же хваленая немецкая дисциплина?

внешне оружие безукоризненно. Однозначно узнаваем прославленный гангстерскими фильмами «Томпсон», ни с чем не спутаешь мой любимый Sten gun с глушителем или похожий на носорога как внешностью, так и мощью пулемет Bren gun (хорошая машинка: как говорится, кто не спрятался – я не виноват). Прежде слово Springfield у меня ассоциировалось исключительно с родным городом Гомера Симпсона, а теперь вот – с замечательной снайперской винтовкой, с которой ты на открытом пространстве – царь и бог. А ведь такие ассоциации – они дорого стоят.

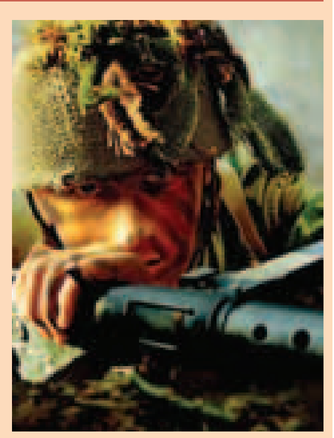
ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ

Поле деятельности SAS в те годы было чрезвычайно широко – работы, скажем прямо, был непочатый край. Соответственно, нам придется побывать и в Арктике, и в Африке, и у черта на рогах; только в России, к сожалению, воевать не придется: там, вероятно, и без SAS жили – не тужили. Первое же задание забросит еще неокрепших и недостаточно закаленных в боях солдат, можно сказать, желторотиков – прямо из-под крыла доброго и милого сержанта в суровую Арктику: заснеженные леса и степи, могучие ели, за которыми леса не видно, жуткая темень, сливающиеся с пейзажем враги и – самое страшное! – жаждущий расстаться с жизнью NPC. А снег! Ты знаешь, какой там снег? Это нечто ужасное – бросаешь на него гранату, которой, кажется, стену можно пробить; она взрывается, а толку – ноль, никакого следа, даже самой малюсенькой ворошочки нету – во какой снег! Смерзся намертво, аж тринитротолуол не берет – такие вот там морозы. Говорить о том, что следов обуви на снегу никаких не остается, я думаю, уже излишне. Елки, кстати, такие же бронированные. Смущает лишь то, что рядышком – самое настоящее озеро, причем, и не думающее замерзать (может, жидкий водород?), из него даже какая-то трава торчит. Но это все придирки. А на самом деле Арктика, оказывается, удивительно похожа на среднюю полосу России зимой. Так и ждешь, что из-за очередной елки высунется пара-другая медведей или того хуже – стая диких бородатых cossacks. В такой дикой глуши помогает ориентироваться компас – штука весьма полезная, особенно если учесть, что на этом чудо-девайсе отражается расположение противников и союзников красными и синими точками соответственно. Некоторое отступление от реалистичности, не правда ли? Впрочем, я совсем не против.

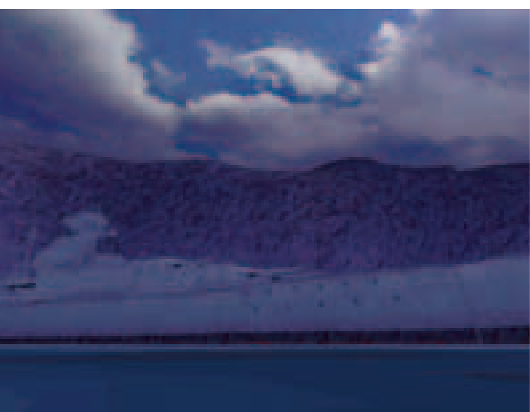
У нас с чехами схожие культу-

МОЧИТЬ В СОРТИРЕ

В 1942–1944 годах Специальная Авиационная Служба занималась диверсионной и разведывательной деятельностью в тылу немецких войск, вела подготовку операции Оверлорд по высадке войск союзников в Нормандии. Все это делалось весьма эффективно. После окончания Второй Мировой SAS была распущена, однако с ростом центробежных сил внутри Британской Империи появилась надобность в инструменте жесткого воздействия на экстремистов и непокорных политиков. Таким инструментом стала возрожденная SAS, которая в послевоенный период занималась благородным делом подавления национально-освободительных движений в британских колониях, активно участвовала в англо-аргентинской войне на Фолклендах. Особо прославилась Специальная Служба в борьбе с Ирландской Республиканской Армией (ИРА). Следуя заветам Путина, она мочила боевиков ИРА везде, где находила: в Голландии, Германии, Швеции, Африке, сортире.










Порой нашим овечкам приходится надевать волчью шкуру и идти прямо в логово зверя

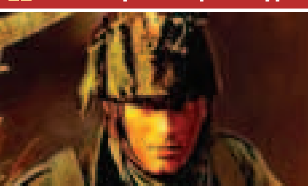


ры, и они, вероятно, тоже слыхали про такой экстремальный способ омоложения, как прыжок сначала в ледяную воду, а затем – в кипяток. Не знаю, зачем ребятам из SAS омолаживаться, но следующий после Арктики пункт программы – Африка. Палящий зной, редкие оазисы, глинобитные домики, огромная южная Луна, корпус генерала Роммеля, песок, по железобетонности не уступающий снегу, и наши бравые вояки в летней форме одежды – шортиках. Задачи прежние – kill'n'destroy, хотя нужно отдать должное разработчикам – они постарались сделать их не совсем уж однообразными. Миссии сложны и чрезмерно затянуты, но порой способны доставить удовольствие. Затем следуют джунгли Бирмы, склоны Альп, виноградники Нормандии и – финал-апофеоз – конечно, Чехия. Занавес. К счастью, традиционные миссии разбавлены такой экзотикой, как подводные задания (нам нужно будет поднять на воздух грандиозный дредноут «Типиц» – гордость немецкого и грозу английского флота) и миссии в воздухе (пролет по каньону на угнанном бомбардировщике с разъяренными законными хозяевами на хвосте). Все это развлекает и дает моральную поддержку для того, чтобы, сжав зубы и напевая про себя «God Save the King», идти вперед и вперед – к светлому будущему, к освобождению Чехии. А по завершении великой миссии ощущения остаются противоречивые и мысли текут в следующем русле:

«Вот перед нами Hidden & Dangerous 2. Чем она отличается от предшественников? Во-первых, графика. Она стала лучше – да. И хотя разработчикам по-прежнему неведомы такие хитрые вещи, как шейдеры и динамическое освещение, antialiasing ими освоен в полной мере. Несмотря на некоторый дефицит полигонов и ляпы вроде тошнотворных при ближайшем рассмотрении елок, все смотрится весьма симпатично и – главное – дизайн уровней неплох. Во-вторых, звук – он тоже стал значительно лучше. В-третьих… А в-третьих ничего, никаких принципиальных улучшений: AI, управление, интерфейс, не стали лучше, хотя физическая модель, кажется, несколько усовершенствована. При этом игра, поддерживающая до 32 игроков, сильно потеряла от отсутствия кооперативного мультиплеерного режима».

В итоге, перед нами – **Hidden & Dangerous**. Чуть улучшенный и в красочной упаковке, с еще более колоритной атмосферой и возможностью пройти игру без тупорылых соратников. Хорошо ли это? Для поклонников хардкорных симуляторов – несомненно. Для всех остальных – скорее да, чем нет, хотя надеялись на большее. В любом случае, перед нами не очередной велкопоповецкий козел, а качественная игра. С чем я чехов и поздравляю.

Я В СПЕЦНАЗОВЦЫ ПОЙДУ



Одно из испытаний во время принятия в SAS – 20-часовой марш-бросок на 64 км с полной боевой выкладкой (25 кг). И это лишь малая часть того, что им приходится выдержать – в общей сложности испытания длятся несколько месяцев! В результате проходят отбор два человека из восьми. При том, что претендуют на службу в SAS лучшие из лучших. Счастливчики, получившие право носить на берете кинжал с крылышками, проходят интенсивнейший курс подготовки. Кроме того, бойцы изучают иностранные языки; обычно один из трех: арабский, немецкий или русский.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Видны старания (порой удачные) разнообразить геймплей
− Хилый AI, затянутые миссии

ГРАФИКА
+ Симпатичные текстуры и освещение
− Дефицит полигонов, «мертвые» вода и небо

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Прекрасная озвучка, подходящая музыка
− Однообразие, дурацкие ляпы вроде криков в самый неподходящий момент

ДИЗАЙН
+ Замечательные модели оружия и техники, хороший дизайн уровней
− Грубоватые модели людей

УДОБСТВО
+ Интерфейс стильный…
− …но неудобный. А сколько кнопок управления придется выучить…

ИТОГО

Достоинства игры для любителей жанра – «опасны», для всех остальных – «спрятаны»



4.5

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

ЗАКАТ НЕСБЫВШИХСЯ НАДЕЖД





Завязывать войну с китайцами – очень неосмотрительный шаг. Их много и мечи у них длиннее



Когда китайцы отобьют атаку, бедным слонам придется очень несладко...

ЖАНР ИГРЫ	RTS
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«1С»
РАЗРАБОТЧИК	Stainless Steel Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 600MHz, 128MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (32MB)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (64MB)
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.empiresrts.com

Текст: Роман Епишин

Все течет, все изменяется. Бесследно канул в лету далекий 1998, а вместе с ним ушел в небытие бум клонирования в жанре стратегий. А ведь сколько тогда вышло самых разных вариаций на тему Warcraft и C&C – подумать страшно. Однако за окном новый век и новое тысячелетие, а значит и новые навязчивые идеи.

К таковым, например, относится концепция скрещивания системы глобального поэтапного развития «от копья к бластеру», заимствованной у **Civilization**, с классическим динамичным real-time геймплеем. Первые плоды подобного рода антинаучных экспериментов уже появились и, наверное, у всех на слуху – **Rise of Nations** и **Empire Earth**. Как ни странно, гибриды получились не только жизнеспособными, но и весьма успешными. И вот студия **Stainless Steel** решается еще на один эксперимент...

ОШИБКИ ИСТОРИИ

Empires: Dawn of the Modern World (далее **Empires**) явилась, по сути, идейным продолжателем **Empire Earth**. Если первая предлагала трехмерную графику, real-time действия и развитие от древности до будущего, то последняя, совершенствуя графику и сохраняя нетронутым геймплей, акцентирует внимание на периоде от средневековья до Второй мировой войны. Всего вам предстоит миновать пять эпох: Средневековье, Эпоху Порохового Оружия, Империалистическую Эпоху, Первую мировую и, наконец, Вторую мировую войну. Честно говоря, за пять неполных лет изучения истории как науки, я ни разу не сталкивался с подобной периодизаций, но оставим сей мелкий нюанс на совести разработчиков. Придеремся лучше сразу по крупному. Уверен, даже неискушенный в истории читатель задался вопросом, в чем же принципиальное отличие первых трех названных периодов? Непонятно, на основе каких критериев разработчики дробили игру. Разве с изобретением порохового оружия Средневековье сразу завершилось? И неужели в период появления на земле Империй пороховое оружие перестало существовать? Самое интересное, что и в самой **Empires** эти периоды похожи! Здания коренным образом преображаются внешне лишь с началом Первой мировой войны. Да и вооруженные силы разнятся не так уж сильно. Пусть с изобретением пороха появляются вооруженные винтовками всадники и пехотинцы. Пусть рождается артиллерия. Но это – частности! В целом же слегка модернизированные средневековые копейщики и

Бесследно канул в лету далекий 1998, а вместе с ним ушел в небытие бум клонирования в жанре стратегий



О КОМПАНИИ

■ Stainless Steel Studios создана в 1998 году Риком Гудманом, сооснователем Ensemble Studios. В обоих своих проектах разработчики во многом опирались на идеи Рика. Он также был идеологом Ensemble – отсюда и проистекают все явные сходства серии Age of Empires с играми Stainless Steel.





рыцари актуальности не теряют и продолжают активно использоваться в бою! Зато все меняется, когда приходит Первая мировая. Конница уходит в прошлое, ее сменяют танки (хорошо, хоть не в конюшнях они куются). Появляются самолеты, подлодки, совершенно меняется состав пехоты. Только вот столь разительные изменения после черепашьего прогресса предыдущих эпох выглядят совершенно неестественно. Само торжественное сообщение о неизбежности войны абсолютно не смотрится на фоне снующих с тяпками крестьян, патрулирующих окрестности конных лучников и пикета пикинеров перед зданием казарм, оставшегося с предыдущих веков. В то же время развитие до Второй мировой вновь несет лишь внешние перемены, слабо влияя на игровой процесс.

С ВИЛАМИ НА ТАНК!

Враг уже во Второй мировой? Со спокойным сердцем и чистой совестью давите его старыми танками. Они вполне шустро управятся со взводом Т-34. Баланс в **Empires** вообще хромает на обе ноги. Пример с танками – цветочки. Так, я глубоко убежден, что танк, пусть самой первой модели, способен в пыль стереть сколь угодно много копейщиков. Однако на моих глазах семь или восемь вооруженных пиками воинов до смерти «затыкали» гусеничную танкетку! Бронированная машина просто взорвалась, успев уничтожить едва ли половину атакующих! Спрашивается, какой смысл стремиться обогнать в развитии соперника, если невозможно в полной мере насладиться своим техническим превосходством?!

КОГДА Я СТАНУ БОЛЬШИМ И ВАЖНЫМ...

В тех же областях игры, где реалистичность лучше всего было бы отдать на откуп игра-

ФАКТЫ

7 стран, каждая со своими преимуществами и недостатками

3 сюжетные кампании

5 эпох, охватывающих 1 000 лет человеческой истории

12 видов случайных карт

- Битвы на суше, на воде и в воздухе
- Полностью трехмерная графика
- До 80 000 юнитов на карте

КОРЕЕЦ И РУССКИЙ – БРАТЬЯ НАВЕК?

Игра просто изобилует самыми разнообразными нелепостями. Яркий пример – трагичная судьба корейской расы в преддверии Первой мировой войны. По замыслу разработчиков, Корея не может в ней участвовать, поэтому при переходе к эпохе Первой мировой игрок вынужден выбирать новую нацию. Пусть это будут русские... Один клик, и все ваши сооружения, как по мановению волшебной палочки, меняют свою архитектуру, а юниты – внешний облик. Что это – глобальная ассимиляция? Генетическая мутация? Наука бессильна. Однако курьез здесь не заканчивается. Все корейские мужчины-крестьяне мгновенно становятся русскими крестьянками-женщинами! Ну, как, скажите, как это происходит?! Лично мне в голову лезут одни ужасы... Отдельный вопрос – почему у всех сельскохозяйственные и строительные работы выполняют мужчины, а у русских – женщины? Может, в Stainless Steel так ценят творчество Некрасова? «Коня на скаку остановит, в горящую избу войдет...»





Обратите внимание на четкие и вообще правильные тени



Мой тебе совет – не надо приближать камеру

Воздушные баталии вызывают не самые приятные эмоции из-за проблем с управлением

Рыцари нак охоте

ОТ КОПЬЯ К БЛАСТЕРУ



Идея совмещения в одном игровом мире копья и бластера была, на самом деле, реализована еще в первой Age of Empires. Код «PHOTON MAN» вызывал футуристичного воина, вооруженного лазерной винтовкой. Боец был смертен, но обладал недюжинным здоровьем и сокрушительной огневой мощью.

бельности, **Stainless Steel** почему-то поступила наоборот. В итоге мы получили три серьезных «исторических» кампании: душещипательную историю о доблестной борьбе Ричарда Львиное Сердце с вероломным братцем, сагу об отважной защите корейским адмиралом Йи своей страны от японских захватчиков; и повесть о героических действиях американского генерала Паттона в период Второй мировой. Несмотря на попытку разработчиков привить каждой кампании сюжетную интригу, все они показались мне скучными и неинтересными. Гораздо привлекательнее выглядели истории в той же **Empire Earth**. Последняя вообще в каждой заставке, каждом сценарии кричала о своей несерьезности. И, благодаря ставке на гротеск, а не на историчность, сразу сглаживала множество «острых углов», разного рода несуразиц и неточностей. Наш же обозреваемый все время тужится казаться большим серьезным дядькой, из-за чего частенько выглядит откровенно глупо.

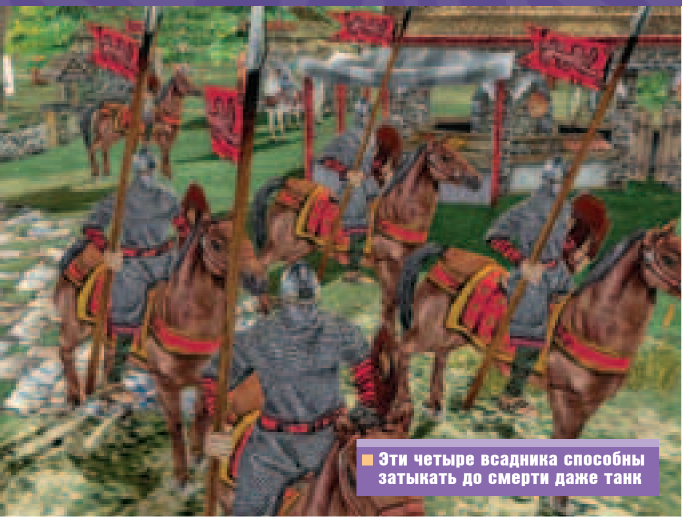
Самый большой промах, на мой взгляд, невозможность изначально выбрать любую из семи наций. В **Stainless Steel** почему-то решили, что путь от Средневековья до Империализма прошли только Корея, Англия, Франция и Китай. Я соглашусь, что в Средневековье не было США. Даже признаю, что Германии как единой страны тогда не существовало. Но Русь-то где? Вы представляете себе Империалистическую эпоху без Российской Империи? Я – нет. Зато с началом Первой мировой войны Китай и Корея покидают политическую карту игры, а возглавлявшему их игроку предлагается вступить в войну на стороне Англии, Франции, США, Германии или России.

Наш обозреваемый все время тужится казаться большим серьезным дядькой, из-за чего частенько выглядит откровенно глупо








Эти четыре всадника способны затыкать до смерти даже танк


Слоны вполне могут и затоптать противника

БАТАЛЬНАЯ ЖИВОПИСЬ

К чести разработчиков, даже абсурдное избиение танков мечами выглядит как красивая, насыщенная битва. Не говоря уже о настоящих сражениях, когда каждая сторона отправляет в атаку по несколько сотен юнитов. Всего, кстати, на карте может находиться 80 000 единиц людей и техники! И это при полностью трехмерном графическом движке! Люди и техника прописаны до мельчайших подробностей. Гусеницы танков крутятся, башни вращаются, снаряды вылетают из стволов – все, как положено. Графическое оформление, пожалуй, самая сильная и единственная не вызывающая нареканий часть **Empires**. Разумеется, требования к системе у игры соответствующие. При этом даже на мощных компьютерах во время масштабных баталий ощутимо притормаживает камера.

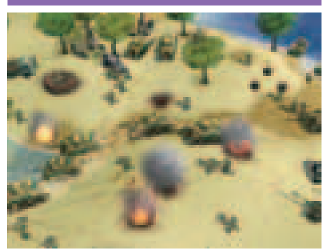
СМЕШАЛИСЬ В КУЧЕ КОНИ, ЛЮДИ...

В интерфейсе игры досадным образом отсутствуют несколько привычных элементов современной RTS, что здорово усложняет геймплей. Например, вы не можете мгновенно переместиться к выделенному юниту или зданию – приходится кликать по карте. Отлов же курсором мечущихся в разные стороны самолетиков – целая мини-игра. Дополнительно усложняют жизнь игрока-полководца, прямо скажем, не самые умные подопечные. Доблестные воины имеют обыкновение сбиваться в кучи, превращаясь в идеальную мишень для оружия массового поражения. Бои протекают по традиционному принципу «стенка на стенку». Побеждает, соответственно, тот, у кого «стенка» больше. Наличествующие «для галочки» типы построений на поле боя совершенно себя не оправдывают, и практически каждая битва напоминает сценку из «Бородино» Лермонтова. Помните, «смешались в куче кони, люди и залпы тысячи орудий»? Компьютерные генералы ведут себя предсказуемо, но противниками даже на средней сложности оказываются опасными. Тактика AI проста: сидим в глухой обороне и развиваемся до эпохи Первой или Второй мировой войны, после чего устраиваем массовый штурм. Советую успевать расправляться с негодяем до штурма, поскольку, максимально развившись, враг начинает окатывать ваши рубежи нескончаемыми волнами нападающих. Вот только наблюдать эту картину из миссии в миссию быстро надоедает...

СТАРАЯ КОНФЕТА В НОВОЙ ОБЕРТКЕ

Что же получил жанр RTS в лице **Empires: Dawn of the Modern World**? А получил он, наперекор всем радужным надеждам, еще одну яркую, попсовую бабочку-однодневку. Действительно впечатляющая графически, игра не способна предложить ничего свежего и интересного в плане игрового процесса. Бесспорно, динамичные и зрелищные бои подарят вам несколько часов, а то и дней удовольствия, но затем старый, как мир, принцип примитивного численного превосходства начинает до боли резать глаза, а однообразная тактика AI – действовать на нервы... Старая конфета в новой обертке. Срок годности еще не вышел, но вкус уже не тот.

ВОЛШЕБСТВО В XX ВЕКЕ


Empires: Dawn of the Modern World не только совмещает в себе вооруженные силы различных исторических периодов, но также примешивает в общий котел и магию. В лучших традициях Empire Earth вы сможете устраивать землетрясения и взращивать вулканы вблизи вражеских городов. Некоторые заклинания столь сокрушительны, что их следует опасаться и в эпоху Второй мировой войны. Корейцы, например, всего лишь парой молний утопили два моих новеньких броненосца.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Захватывающие сражения, разнообразие юнитов
– Хромающий баланс, однообразие действий, скучные кампании

ДИЗАЙН
+ Стильная архитектура, легко угадывается национальная принадлежность
– Избитое деление карт на «островные», «континентальные» и иже с ними

ГРАФИКА
+ Отличные спецэффекты, живописная «шейдерная» вода
– Уничтоженные юниты быстро исчезают

УДОБСТВО
+ Удобный механизм вращения камеры, интуитивность интерфейса
– Невозможность мгновенного перемещения к выделенному юниту

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Национальная музыка для каждой из сторон, качественные звуки взрывов
– Ничем не примечательная музыка, полное отсутствие нововведений

ИТОГО
Красивая и зрелищная игра со скучным геймплеем. Находка для поклонников Empire Earth, минутное увлечение для всех остальных

5.0

ФОРД ДРАЙВ (FORD RACING 2)

СИЛА АРКАДНОГО ПРИТЯЖЕНИЯ



ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
Empire Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК
Razorworks

ПОЙДЕТ
Процессор 500MHz, 64MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (32MB)

ПОЛЕТИТ
Процессор 800MHz, 128MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (64MB)

КОЛИЧЕСТВО CD
Один

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Два (сплит-скрин)

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fordracing2.com

Главный герой всей игры – Ford.

О КОМПАНИИ



■ Компания Razorworks была основана в 1996 году. Первый ее проект – вертолетный симулятор Enemy Engaged: Apache Havoc (1998 год), получивший много наград за графику и геймплей. В конце 2000 года компания была куплена крупным издателем Empire Interactive для создания кросс-платформенных проектов, первым из которых стал автосимулятор Total Immersion racing.

Текст: Кирилл Аврорин

Разные мысли посещали меня до того, как я проинсталлировал и запустил Ford Racing 2. С одной стороны мечталось, чтобы это был аналог любимого Need for Speed: Porsche Unleashed, с режимом карьеры, многочисленными авто, с возможностью их апгрейда покупки и продажи. С другой стороны, что-то подсказывало, что игрушка эта будет далека от жанра симуляторов. Но ведь играбельность зависит не от жанра, не так ли?

АРКАДА КАК ОНА ЕСТЬ

Ford Racing 2 – от начала и до конца классическая аркада. В меню, кроме мультиплеера, присутствуют режимы **Ford Collection** и **Ford Chalenge**. В **Collection** предлагается прокатиться по любой трассе, на любой машине и в любом режиме. Однако, изначально доступен только скучноватый *Ford Crown Victoria* и одна трасса. Как водится в аркадах, остальное приходится «зарабатывать» путем выполнения различных заданий и выигрывания гонок, соответственно, в режиме **Ford Chalenge**. Интерес процессу получения новых возможностей придает большое количество разных видов соревнований. Помимо обычных гонок, дуэлей, ралли-рейдов, доступны упражнения на мастерство вождения, преследование противника, режим Time attack, в котором необходимо собрать лежащие на трассе «часики», прибавляющие время к таймеру, ведущему обратный отсчет.





FORD И ТОЛЬКО FORD

Как можно догадаться по названию, в игре представлены машины только американского автогиганта, компании *Ford*. Всего в игре 35 машин, среди которых значительная часть – концепт-кары, модели которых существуют лишь в единственных экземплярах. Также широко представлен весь современный модельный ряд компании – хорошо разрекламированные *Ford Focus*, правда, в «заряженной» версии, последняя реинкарнация культового *Mustang*, недавно дебютировавший спорт-кар *Ford GT* и несколько внедорожников. Разумеется, уделено внимание и классическим «Фордам», многие из которых являются шедеврами мирового автомобилестроения. Любой поклонник этой марки определенно «погрязнет» в этой игрушке, благо недостатка геймплея в игре не ощущается.

ПОСМОТРЕТЬ ПО СТОРОНАМ

Несмотря ни на что, основное впечатление об уровне гра-

ФАКТЫ

35 моделей Ford, начиная с легенд 40-и 50-х годов и заканчивая протитипами будущего

8 режимов гонок

16 различных трасс

3 режима сложности

■ Прекрасно реализованный режим сплит-скрина

■ Игрок получает новые «ранги» в зависимости от количества пройденных этапов и их сложности



Любой поклонник марки Ford определенно «погрязнет» в этой игрушке, благо недостатка геймплея в игре не ощущается



■ Тяжело вписать такую махину между двумя субтильными столбиками!



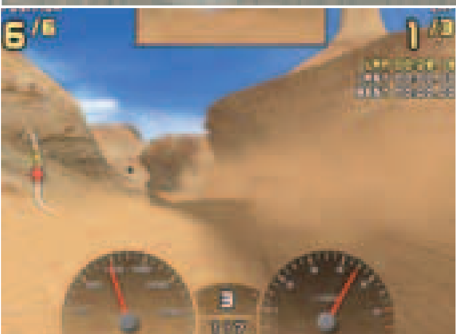
■ Довольно увлекательный тип гонки – охота за временем



Среди прототипов встречаются и такие необычные модельки



Типичный американский автомобиль. Двоим таким на дороге будет тесновато



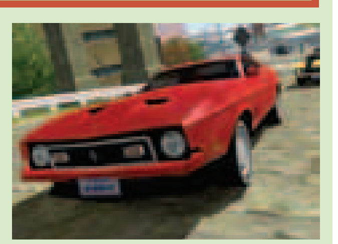




фики в игре дает именно оформление трасс. В качестве примера можно привести **Need for Speed III**, прорисовка окружающей среды в которой вывела игру на значительно более высокий уровень, чем все остальные гоночные аркады и симуляторы того времени. И в этой области **Ford Racing 2** не даст скучать глазам во время многочисленных заездов: прекрасно оформленный и прорисованный ландшафт, летающие стаями птички, вертолеты, парящий высоко в небе дирижабль... Во внедорожных гонках не успевшему занять первое место придется глотать клубы пыли и грязи, вылетающие из идущего впереди конкурента, что серьезно мешает ориентироваться и проходить повороты. Модели машин сделаны качественно - несмотря на невысокие системные требования, нехватки полигонов не ощущается совершенно. Радует отсутствие «зализанности» текстур, присущей последним сериям **Need for Speed**. В целом, резюмируя графическую часть, можно сказать, что она сделана на современном уровне, прекрасно оптимизирована и лишена каких-либо недоработок и ошибок.

FORD MUSTANG

Легендарная модель родилась благодаря проведенному в середине 60-х социологическому исследованию, показавшему, что подросшее поколение «бэби-бума» доросло до покупки своего первого автомобиля, который непременно должен быть спортивным, современным, а также быть доступным, как в недорогих версиях, так и в мощных конфигурациях для детишек богатых родителей. Однако представленная модель вызвала ажиотаж среди покупателей всех возрастов: продажи превзошли все ожидания, создав новый образ культового американского



автомобиля. Различные модификации Mustang'ов пользуются популярностью у хот-родеров, драг-рейсеров, устанавливающих в них двигатели в несколько тысяч лошадиных сил и просто гонщиков-любителей.

ОТНОСИТЕЛЬНОСТЬ РЕАЛИЗМА

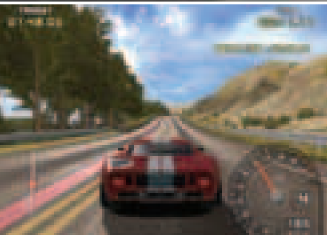
По моему мнению, именно физическая модель придает гонке если не 100, то 80% играбельности. Несмотря на то что это аркада, при физике машин, схожей с поведением куска мыла в ванной, мало кто уделил бы этой игрушке больше, чем полчаса свободного времени. Однако отлично реализованное управле-













НАСТРОЙКА

Для нормальной езды в режиме сплит-скрина не стоит менять стоящее по умолчанию управление. Во всяком случае, если поставить одному игроку управление на «стрелки», а второму-на стандартные для такого случая W,S,A,D, то залипания клавиш неизбежны. В случае, если газ установить например на Q, тормоз на A, а влево-вправо – F,G, никаких проблем не будет.



ние порождает желание получить все доступные автомобили, ведь каждый из них обладает своим характером! Совершая вояж на «сухопутном дредноуте» *Ford Tourino* 76-го года выпуска, прекрасно чувствуешь, как тяжелый и длинный зад водит машину, не давая отвлекаться во время поворотов, а если разогнаться на стареньком *Ford F-100* 56-го (к слову сказать, фактически начиная с этой модели пошла неимоверная любовь американцев к огромным пикапам), то есть вероятность перевернуться, потеряв все шансы на победу. С другой стороны, близкий к болидам «Формулы-1» *Ford GT90* позволяет полностью контролировать дорогу и входить в повороты под 200 км/ч. А гоночная версия *Ford Focus* фактически сама вынуждает вас проходить внедорожную трассу именно в раллийном стиле – путем почти постоянного ведения машины в управляемом заносе. Правда, на управлении машиной реалистичная физическая модель в игре заканчивается. Но это аркада, и искать в ней отдельного поведения каждого из колес в зависимости от геометрии трассы под ним не стоит. Подобный реализм, скорее всего, только испортил бы игру.

Стоит замолвить слово о звуках: пожалуй, это самые реалистичные звуки прямоточного глушителя, клацанья переключателя скоростей, воющего двигателя, из всех, что я видел за последнее время.

ПОЧЕМУ?

Все, кому я показывал **Ford Racing 2**, соглашались, что игрушка занятная, но хватит ее на пару вечеров. Однако многие не могут оторваться от нее уже с неделю, пытаясь завоевать все машины и трассы на уровне сложности Hard, а также соревнуясь друг с другом в режиме сплит-скрина, который предоставляет двум игрокам возможность покататься в любом режиме за одним компьютером. Благодаря реалистичному, но доступному каждому управлению, красивым трассам и интересным режимам гонок, играть в **Ford Racing 2** хочется снова и снова.







WORMS 3D

В БОЙ ИДУТ ОДНИ ЧЕРВЯКИ



Местная Нормандия. «Красные» готовятся к наступлению



Гранатометчик нацеливает свою пушку. Его коллега одобрительно улыбается

Текст: Андрей Александров

ЖАНР ИГРЫ	TBS/Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Soft Club
РАЗРАБОТЧИК	Team 17
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256MB оперативной памяти, 3D-ускоритель (32MB)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 512MB RAM, 3D-ускоритель (64MB)
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.worms3d.com



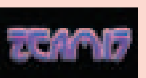
Интересную, однако, историю услышал я от друзей на недавней рыбалке. Оказывается, в секретной лаборатории, расположенной на минус семнадцатом этаже не менее секретного института, проводят не имеющие аналогов в мировой практике генетические эксперименты. Что за заразу выводят? Специальных, генетически модифицированных червей. Сильных, ловких, находчивых. Обученных использовать практически любой вид оружия. Именно они уже в самом ближайшем будущем придут на место обычных солдат.

А параллельно с экспериментом по выведению боевых червей идет и еще один эксперимент – по выведению их командиров. Проводит его спецлаборатория, замаскированная под фирму-разработчика компьютерных игр с названием **Team 17**. Из года в год ее сотрудники подсовывают геймерам все более сложные итерации знаменитого игросериала **Worms**. Мальчики и девочки управляют виртуальными червяками и не подозревают, что совсем скоро некоторых из них ждет другая судьба. Я узнал все это слишком поздно. Новейшая игра серии – **Worms 3D** – уже исхожена вдоль и поперек. А это значит, что мне осталось совсем мало времени. Скоро в дверь решительно постучат, и двое в штатском уведут меня в неизвестном направлении. Я знаю. А сейчас, пока еще осталось несколько драгоценных часов, я пишу эти строки.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЧЕРВЕЙ

Дела у коалиции, занимающейся выведением боевых червей и их командиров, похоже, идут хорошо. Однако был один очень важный элемент, вводить который в игру разработчики не решались долгие годы. Это третье измерение. Причин тому было несколько. Во-первых, двухмерные **Worms** по праву гордились своим великолепным, полностью разрушаемым ландшафтом. Эта особенность очень разнообразила геймплей и добавляла в него элемент непредсказуемости. Во-вторых, перевод игры в 3D был практически невозможен без ее усложнения. Ведь практически половину червивого арсенала составляют виды оружия, заряды которых летают по дугообразной траектории. Даже в двух измерениях стрельба из них требовала немалой сноровки. Не стоит забывать и про поправку на ветер – очень часто в игре случались ситуации, когда граната, брошенная неопытным игроком, подхватывалась ветром и с преданностью, достойной настоящего бумеранга, устремлялась обратно. Плюс, приходилось учитывать еще

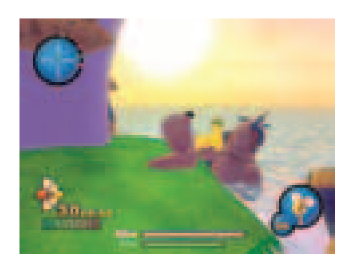
Для тех несчастных, у кого нет возможности сыграть по сети или пригласить в гости друзей, в игре есть весьма мощный синглплеер



О КОМПАНИИ

■ Расположенная в Великобритании, компания Team 17 была основана в далеком декабре 1990 года. Уже в июле 1991 года на рынке появилось первое их детище: файтинг Full Contact. Дальше игры посыпались как из рога изобилия: Alien Breed, Assassin, Project X, Superfrog, Worms и так далее.



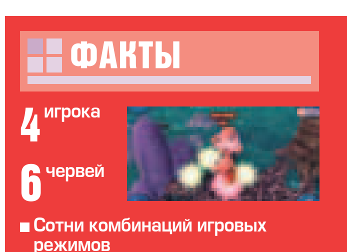


ряд мелких факторов, вроде времени до взрыва, которое можно было вручную определять для некоторых видов гранат. Разумеется, в трех измерениях этот процесс стал намного сложнее. Выбирать угол стрельбы теперь приходится не только в вертикальной, но и в горизонтальной плоскости. Ветер отныне дует не вправо или влево, а в любую сторону. Да еще и сила его меняется! Первое и последующие знакомства с третьим измерением новой игры позволяют сделать вывод – у разработчиков все получилось. Трехмерный движок собственной разработки дает весьма симпатичную картинку и поддерживает разрушаемость окружающего пространства. Стрелять из некоторых видов оружия, как и предполагалось, стало несколько сложнее. Впрочем, если приноровиться, то попадать вполне получается – в основном, благодаря тому, что разработчики ввели в игру возможность целиться от первого лица. Усложнение прицеливания заметно повлияло на баланс оружия. Если раньше в фаворе игроков ходили в основном базуки и гранаты, то теперь они отдали пальму первенства ружьям, дубинам и самонаводящемуся оружию. Значительно сменилась и тактика боя. Перемещаться по карте стало сложнее и поэтому большинство сражений теперь носит позиционный характер. Так, игрок, разместивший двух-трех своих подчиненных на возвышенностях, сразу же получает значительное тактическое преимущество. Не обошлось, правда, и без неприятных моментов. Во-первых, очень неудачно реализована камера. Она постоянно вертится юлой, стараясь дать наилучший ракурс, но обычно это приводит лишь к тому, что изображение на экране мельтешит со скоростью, близкой к первой космической. Кроме того, хоровод камера продолжает и тогда, когда игрок перемещает одного из своих червей. Из-за этого в некоторые

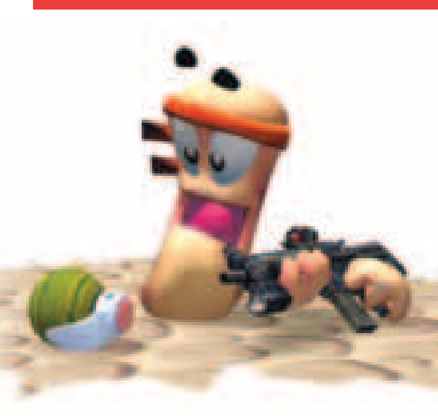
ФАКТЫ

4 игрока

6 червей

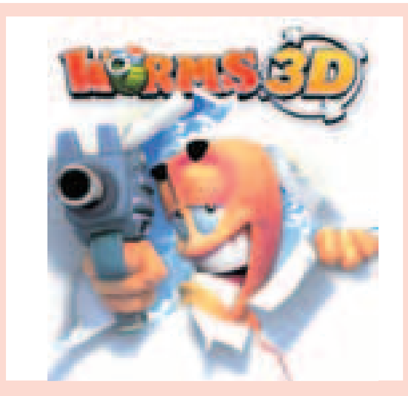


■ Сотни комбинаций игровых режимов



ЧЕРВИ ПРОТИВ ОБЕЗЬЯН

Worms 3D относится к жанру, который в некоторых кругах называют «перестрелкой». История этого жанра началась в дремучих 80-х, когда игры для персональных компьютеров только начинали делать свои первые шаги. Наверное, многие помнят замечательную игру Bananas? В ней две обезьяны сидели на двух противостоящих друг другу пальмах и перекидывались бананами. Задачей игрока было перемещать обезьяну по пальме, а так же определять траекторию полета банана и силу его броска. Несмотря на простую, практически примитивную, идею, Banans пользовались огромной популярностью и вскоре на рынке появились десятки клонов этой игры. Обезьяны заменялись на замки, бананы – на гаубицы, ракетные установки и сбрасываемые с самолетов бомбы. Неизменной оставалась только идея игры.





■ Шлем врагу «подарок». Ракетной почтой



■ Сейчас кому-то не поздоровится



Прицеливаться теперь можно и от первого лица

Летать этому товарищу осталось недолго. Скоро придется переквалифицироваться в подводного пловца



моменты, когда камера изворачивается с особой изобретательностью, направления меняются, и червяк идет в противоположном желаемому направлении. Во-вторых, не очень удачными получились карты, причем относится это как к уровням, сделанным вручную, так и к творениям генератора случайных чисел. Дело в том, что практически на всех картах слишком много воды, а падение червяка чревато летальным исходом. Особенность эта приводит к тому, что некоторые сражения превращаются в банальное соревнование, цель которого – быстрее всех скинуть червяков противника в море-океан.

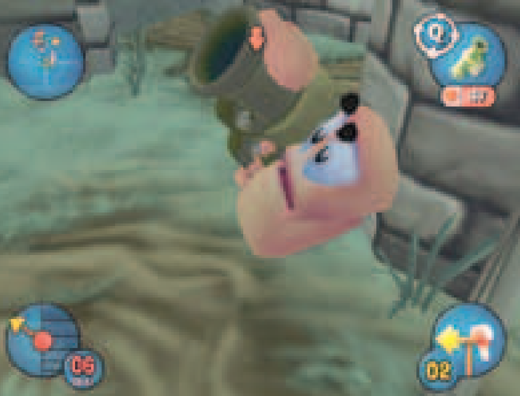
ЧЕРВИВАЯ ВОЙНА

Практически все части **Worms** были первым делом ориентированы на многопользовательские дуэли. **Worms 3D** не является исключением. Режимы, в которых можно играть друг с другом, традиционны: интернет и hot-seat, позволяющий играть на одном компьютере. Практически все правила и условия игры (время, отведенное на раунд, количество здоровья у червей, частота появления на карте «бонусов») поддаются детальной настройке. Так же появилась возможность случайного выставления некоторых дополнительных правил, вроде увеличенного повреждения от определенных видов оружия или сниженного влияния ветра. Благодаря этой особенности, а также случайному генератору карт, можно быть уверенным в том, что каждый новый поединок будет заметно отличаться от предыдущих.

Однако **Worms 3D** примечательны не только своим традиционно сильным мультиплеером. Для тех несчастных, у кого нет возможности сыграть по Интернету или пригласить в

Перемещаться по карте стало сложнее и поэтому большинство сражений носит позиционный характер









Сэм Фишер наносит удар, и товарищ Круглов отправляется кормить рыбок



Возьми стрелок чуть влево, и случилось бы страшное

гости друзей, в игре есть весьма мощный синглплеер. Начнем с того, что, как и раньше в дуэли можно играть и вместе с компьютером. Искусственный интеллект в **Worms 3D** заслуживает теплых слов. Последователи кремниевого бога отнюдь не глупы и при этом отличаются очень естественным поведением: промахиваются, делают ошибки и так далее. Второй заслуживающий внимания режим одиночной игры – это кампания. В ней игроку и подчиненным ему червям предстоит выполнять задания, некоторые из которых весьма оригинальны. Чего стоит хотя бы местный аналог высадки на пляже Омаха или раскапывание с помощью гранат могил на старом кладбище.

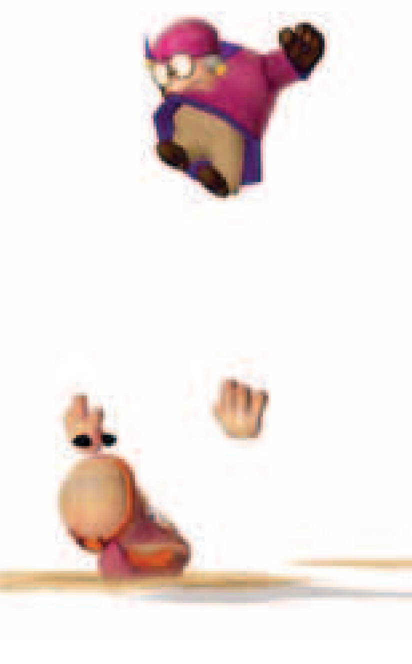
ЧЕРВИВЫЕ ЗАБАВЫ

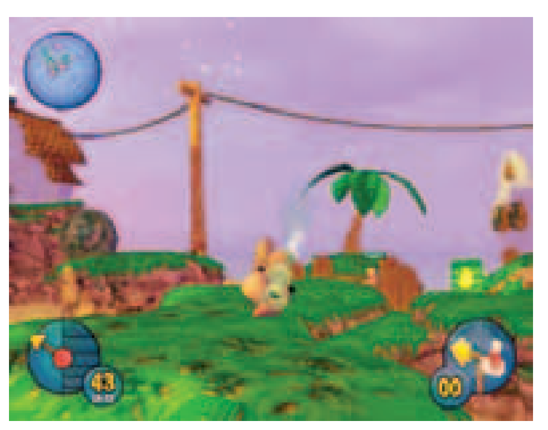
Есть у **Worms 3D** еще одна сильная сторона, причем сильная настолько, что все преимущества нового графического движка или настраиваемого многопользовательского режима меркнут, как только она выходит на сцену. Имя ей – игровая атмосфера. Именно благодаря ей были так успешны самые первые Worms. И ее, по моему нескромному мнению, недоставало во второй части игры. И вот долгожданное возвращение состоялось.

Играть в **Worms 3D** не только интересно но и… очень смешно! И все благодаря замечательно проработанному поведению червей. Они кривляются, разыгрывают небольшие сценки, ругаются и по смешному зажимают уши, когда кто-нибудь «обронит» рядом динамит. Черви очень живо реагируют на любое событие, произошедшее рядом с ними: с любопытством разглядывают последствия взрыва гранаты, корчат рожицы проползающим неподалеку врагам и так далее. А как замечательно все это озвучено! Ехидное хихиканье, скучное зевание, грозные выкрики – все это не оставит равнодушными сидящих напротив монитора товарищей и заставит их регулярно оглашать окрестности громким и продолжительным смехом.

Ну и, наконец, самое главное. В глубине игровых меню запрятан небольшой раздел, в котором позволяется создавать собственные команды: раздавать червякам имена, определять голоса, супер оружие и даже внешний вид могилы, которая появится на месте, где погибнет один из ваших подчиненных. Сия возможность открывает невиданные просторы для веселья. Можно конечно, напрягая воображение, выдумывать червям разные хитрые имена. А можно поступить намного проще и изящнее. Берем и записываем в первую команду самых лучших своих друзей. Во вторую – самых ненавистных врагов. И сталкиваем их на поле боя! Вот только перед началом сражения желательно проверить свой дом на сейсмоустойчивость. А то ведь от слишком громкого смеха и развалиться может!

У **Team 17** получилась замечательная игра. В лучших традициях серии. Веселая, непринужденная и очень увлекательная. Поэтому, если когда-нибудь в мою дверь постучат и предложат стать командиром отряда Настоящих Боевых Червей, я не стану сильно сопротивляться, а возьму заранее собранные чемоданы и пойду туда, где меня ждут новые боевые товарищи. С ними мне не будет скучно, я уверен.







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Море режимов игры, огромное количество оружия
– Ощущается перекос в сторону мультиплеера, проблемы с балансом

ГРАФИКА
+ Приятный движок, выдержанность стиля
– Проблемы с разрушаемостью окружения, неудачная камера

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Качественно и с юмором подобранные актеры и звуки
– Не обнаружено, но явно не идеал

ДИЗАЙН
+ Знакомая нам и любимая всеми атмосфера
– Минусы заметит тот, кто слишком много играл в «старых» Worms

УДОБСТВО
+ Быстрый в освоении, интуитивно понятный
– Имеется ряд проблем в управлении подчиненными

ИТОГО
Традиционно хорошее продолжение серии. Теперь в трех измерениях

7.0

PATRICIAN III

СНОВА ЗАНОВО



Вон те красные куклы кидают в синих псевдострелы. Хорошие, конечно, победят... дня через три

Ассортимент товаров в родном Любеке предельно разнообразен

Текст: Даниил Леви

ЖАНР ИГРЫ	Торговый симулятор
ИЗДАТЕЛЬ	Ascaron Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК	Ascaron Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 233MHz, 32MB RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 600MHz, 128MB RAM, 3D-ускоритель (64MB)
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ascaron.com

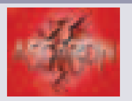
После появления на свет меньшого представителя рода Патрициев, сумевшего произвести тихий и малозаметный триумф, отец прародитель сказал: «Старшему брату быть! Но быть похожим на младшего, ибо от добра добра не ищут». Сказано – сделано. Ровно через 2 года на прилавках появился Patrician III.

Patrician III не может вызывать серьезных нареканий, потому что перед нами никакая не третья часть, и, простите уж, тем более не сиквел. Перед нами адд-он – не больше и не меньше. Ма-а-аленький такой, аддончик, я бы даже сказал. Практически все в этой игре напоминает часть вторую. Графическое 2D исполнение не изменилось: симпатичные и поначалу радующие глаз ландшафты, передвигающиеся разношерстные куклы (жители, наверное) – все точь в точь, как 730 дней назад. Даже снежинки, которые при увеличении запросто превращаются в местные облака – и те снова с нами. Интерфейс? Помилуйте, зачем менять то, что удобно. Глупости все это, интерфейс остался тот же, и лишь хардкорный геймер найдет более трех отличий от прошлой версии. Геймплей говорите? Да ну вас... Играть по-прежнему интересно, но порой сложно и муторно. Игрок в который раз оказывается в центре развивающегося Ганзейского союза торговцев. Обзаводимся родным городком, еще более бесценным плавсредством и начинаем жизнь мелкого перекупщика. Дома купил по-дешевле, в Новгороде продал втридорога. Не забыл, при этом, вовремя обеспечить родных жителей необходимым для производства полуфабрикатом, договорился с местной властью об эксклюзивных поставках продовольствия – и, спустя несколько месяцев, жители станут признавать в тебе Человека. Симпатии поселенцев, раз уж речь об этом – основной показатель верности действий в **Patrician III**. Кликнешь на передвигающееся чудо, а оно в ответ гнусавит: «We haven't had a good celebration for a long time». Не вопрос. Закупаемся провиантом, не забываем о львиной доли алкоголя и пускаем все это на пьянку для местных бюргеров. А их хлебом не корми, дай только напиться вдоволь.

УЧИМСЯ И ЛЕЧИМСЯ

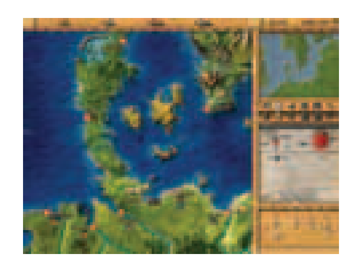
Путей растрачивания золотых в игре масса. Можно в одночасье потратить деньги на расширение церкви или пожертвования для бедных, проложить в городе новые дороги и улицы, обеспечить юных отпрысков образованием, построив учебное заведение, или начать собственное делопроизводство. Каждая из этих возможностей, в случае

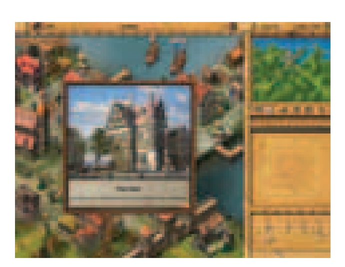
Перед нами аддон – не больше и не меньше. Ма-а-аленький такой, аддончик, я бы даже сказал

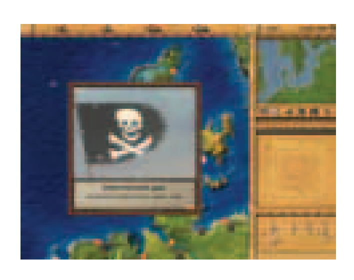


О КОМПАНИИ

История компании Ascaron Entertainment берет начало в 1991 г. прошлого века, когда в стане девелоперов началась работа над первой частью игры Patrician. С тех пор студия занимается разработкой и изданием различного рода экономических симуляторов.







удачной реализации, вызовет симпатии определенных слоев населения. При этом, именно собственный бизнес является в игре занятием наиболее прибыльным и занимательным. Изучив местные черные рынки, можно наладить в городе производство незаурядных товаров, сбывая их по нескромно завышенной цене. Другая альтернатива – влиться в трудовую специфику населения, начав производство в горячих цехах собственного мини-завода, к примеру, изделий из железа. В конечном счете, это даст возможность успешной реализации своей продукции в других населенных пунктах и колоссальную прибыль.

НОВОЕ

Любителям длительных кампаний разработчики из **Ascaron** от щедрот своих преподнесли настоящий подарок: аж одну новую кампанию (за два года-то). Тем, кто не имел счастья лично пообщаться с **Patrician II** (в России игра вышла под названием «**Негоциант**»), создатели предлагают две давние истории. Грустно? Да не грусти! Можно ведь наплевать на все эти задания и заниматься торговлей в свое удовольствие, тем более, что игра это повсеместно одобряет. В случае срыва той или иной миссии, тебе незамедлительно предложат продолжить игру, не обращая внимания на временные рамки. Ну, а для самых ленивых найдутся и привычные сингл-миссии.

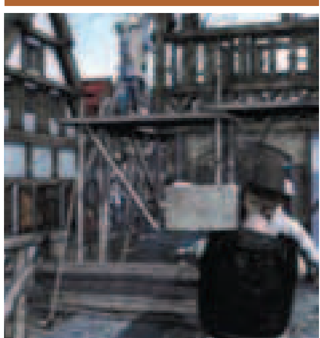
НЕТ ВОЙНЕ

Но учтите, **Patrician III** имеет очень посредственное отношение к военным действиям. Законы жанра диктуют свои постулаты. Никаких массовых баталий и моря пролитого красного киселя – все тихо, мирно, спокойно. Первая встреча с пиратами произойдет совсем не скоро. Сам же процесс морской схватки не представляет особого интереса и, тем более, реалистичности. То ли говорить о городских осадах. Враг ни упустит возможности нанести нежданный визит в твою столицу. Тут-то и начинается самое интересное. В бездумной схватке 7 на 7 обе стороны поливают друг друга точечками и палочками. Действо длится несколько дней. Побеждает тот, кто побеждает. Сложно передать радость, испытываемую при наблюдении такой панорамы: стража города взашей гонит грозных суппостатов то ли мечами, то ли клинками до самого края обозримой территории. Враг долго не мог сообразить, что нужно этим паладинам, и размеренно шагал в сторону родной деревни, совершенно игнорируя потуги моей рати. Через три дня воины вернулись на пост и беспардонно заявили: «Not enough beer».

ИТОГ

Patrician III – игра прекрасная. Чистейший представитель жанра экономических и торговых стратегий. Один из лучших тайтлов в истории игровой стройки. Чем больше играешь, тем больше хочется продолжать, тем больше увлекает обширное игровое пространство и разнообразие возникающих из ниоткуда перспектив. Но это только дополнение, а мы молили о полновесной третьей части, в которой новые веяния мыслей разработчиков сольются с традициями **Patrician II**, где все будет также, только в три раза лучше. Впрочем, спасибо и на этом.

ГАНЗЕЙСКИЙ СОЮЗ



Действо Patrician III проходит во время активного развития Ганзейского союза, ставшего своеобразным торговым и политическим объединением европейских городов (14-17 в.в.). Ганзейские города, среди которых Любек, Гамбург, Росток, Новгород, Кольберг, Гданьск и др., стали торговыми посредниками между востоком, западом и севером Европы. Власть в этих поселениях находилась в руках купеческого патрициата. Данный союз прекратил свое существование в конце 17 в. в результате обострившегося соперничества городов-членов альянса.







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
+ Обилие разнообразных возможностей
− Всего лишь одна новая кампания, цифра 3 в названии не оправдана

ГРАФИКА
+ Абсолютно не режет и не напрягает глаза
− На носу 2004 год. А разработчики все еще в XX веке…

ЗВУК И МУЗЫКА
+ Безмятежная музыка, естественные звуки окружающей среды
− Однообразность звуков многим может не приглянуться

ДИЗАЙН
+ Атмосфера родного города сопровождает игрока на всем пути
− Однотипные игровые локации, простенько и страшненько

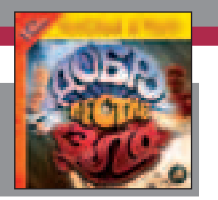
УДОБСТВО
+ Удобное управление, быстрая навигация по игровому пространству
− Минусы в этом критерии не обнаружены

ИТОГО
Интересный проект, который был бы отличным, позаботься разработчики об «апгрейде» графики и геймплея

5.0

Текст: Леви Даниил, Лухт Эдуард

ДОБРО ПРОТИВ ЗЛА



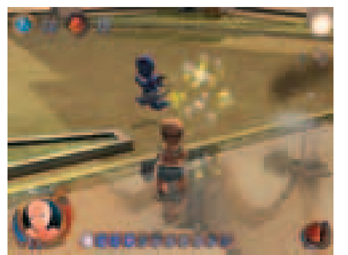
Жанр:	action-аркада
Разработчик:	Enigma Software
Издатель:	1С
Количество CD:	один

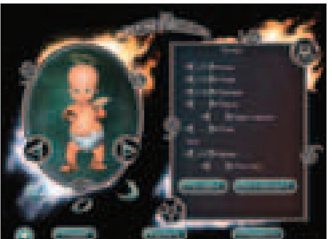
http://games.1c.ru/angels_vs_devils/

Общая оценка

Русский язык — отлично

Превосходная игра с увлекательным геймплеем, симпатичной графикой и неисчезающей атмосферой аркадности.

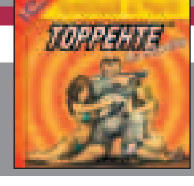




Это прекрасная аркада, которая увлекает не меньше, чем народные любимчики Worms. В игре вам предстоит, выбрав сторону добра или зла, сражаться со своими антиподами. Детский Mortal Combat начинается здесь практически сразу и продолжается до полного уничтожения одной из сторон. Используя различные приемы рукопашного боя, магические заклинания (более 20 штук), разбросанные по игровым локациям бонусы и прочие тактические уловки, игрок должен в составе своей команды выполнить установленное задание. Всего в игре доступны 2 кампании (за сторону света или тьмы, соответственно), и большое количество разнообразных типов игры. Не забудьте при этом возможность баталий по локальной сети или в интернете и вы получите прекрасный предмет увлекательного времяпровождения. Выбрав сторону добра или став последователем учений тьмы, вы сами решаете, какая сила будет торжествовать на родной планете. Благодаря стараниям российских локализаторов, «Добро против Зла» была переведена на русский язык полностью и очень качественно. Посему, вам не составит труда изучить все особенности игры, как-то: создание персонажа, использование магических артефактов, заклинаний и прочее.



ТОРРЕНТЕ ЛА БОМБА



Жанр:	аркадный 3D шутер
Разработчик:	Virtual Toys
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/torrente

Общая оценка

Русский язык — отлично

Никакого сравнения с игровым миром GTA или Mafia, но очень комично и привлекательно.





Перед нами отменный вариант ненавязчивой игры, до предела наполненный динамичным non-stop экшеном и искрометным юмором (отдельное спасибо локализаторам). Игроку предстоит управлять бывшим сотрудником полиции испанского города Мадрид. Почему бывшего? Вы поймете это уже после вступительного ролика к игре.

«Торренте Ла бомба» – яркий представитель видео игры, не претендующей на звание самой-самой. Нет. Играть в «Торренте» хочется не из-за хорошей графики или интригующего сюжета. Обе эти составляющие находятся здесь на предельно среднем по нынешним меркам уровне. «Торренте Ла бомба» завлекает сарказмом и своей простотой. После знакомства с «самым толстым, вонючим и волосатым» (это и есть наш самокритичный герой), возникает желание и дальше внимать его своевременным шуточкам.

12 игровых заданий (стоит отметить, вполне разнообразных) помогут игроку освоиться в местном городе, изучить все особенности физической модели, а также вдоволь насладиться атмосферой «игрушечной» войны.

P.S. В основу игры положен знаменитый испанский кинофильм «Torrente: El Brazo Tonto de la Ley» («Глупая рука закона»). Точно глупая, поверьте.



ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

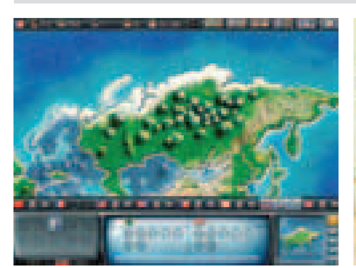


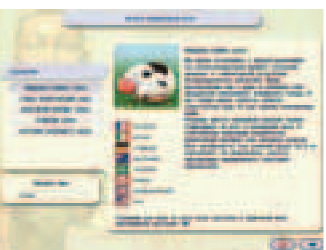
Жанр:	экономическая стратегия
Разработчик:	Monte Cristo Games
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/economic_war

Общая оценка
Русский язык — отлично

Если вы грезите президентской карьерой, поиграйте в Republic: The Revolution. «Экономические войны» физически неспособна занять вас более чем на 30 минут.





Разработчики из компании Monte Cristo – авторы нескольких малозаметных tycoon'ов. «Экономические войны» – не исключение. На этот раз нам охотно предлагают сесть в кресло президента страны и поучаствовать в ее управлении. В распоряжение игрока попадают все элементы экономики государства: от ведения военных действий против других стран (сводится лишь к нажатию одной кнопки – красной) до контроля добычи полезных ископаемых. Правда, реализовано все крайне неудачно и неправдоподобно. Вероятнее всего создатели и не пытались сотворить хардкорный симулятор, сделав игру для самых маленьких.

В разделе одиночной игры вы обнаружите, на выбор, 5 сценариев, охватывающих период с середины прошлого века до 50-х годов текущего. Поиграть за Россию можно только в одном из них. В остальных наша держава выступает в роли стороннего наблюдателя.

Говоря об интерфейсе, стоит отметить, что управлять государством не так легко, как кажется на первый взгляд. Обилие всевозможных опций и не очень грамотное расположение большинства кнопок заставляют запустить обучающие миссии даже самым терпеливым геймерам. Так зачем же мучиться?



ТАНКИСТАДОРЫ

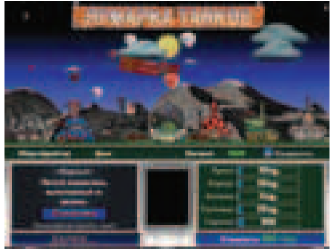


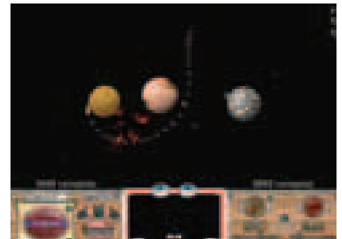
Жанр:	аркада
Разработчик:	Yawthrust Software Labs
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

http://www.akella.com/pub-spacetanks-ru.shtml

Общая оценка
Русский язык — отлично

2D аркада «Танкостадоры», которая вполне могла бы распространяться как бесплатное дополнение (игра занимает 128 мб на жестком диске), станет отличным способом времяпровождения в любой компании.





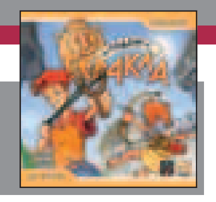
Яркий пример реинкарнации знаменитых ретро игр. Многие из вас помнят замечательную аркаду, в которой игрокам приходилось, управляя боевыми танками, перестреливаться через естественные преграды. Алгоритм действий прост: устанавливаем силу выстрела, изменяем угол атаки, пытаясь как можно быстрее поразить технику супостата.

Немецкие разработчики из Yawthrust Software Labs, помня, что все новое – это хорошо забытое старое, взялись воссоздать атмосферу давно минувших дней. В «Танкистадорах» игрокам предстоит принять участие в космической схватке футуристической боевой техники. Отныне вместо природных образований в виде гор и кратеров игроку придется учитывать гравитацию планет и пролетающие мимо астероиды. Откровенно говоря, усвоить специфику гравитации удается не сразу, а потому нередки случаи, когда выпущенный вами снаряд спустя полминуты вернется восвояси.

Представленное же в игре вооружение пестрит разнообразием и оригинальностью. Запомнить, что и как стреляет, удается не скоро. Впрочем, текстовая справка всегда поможет разобраться в обилии средств ликвидации.



13 ПОДВИГ ГЕРАКЛА



Жанр:	3D квест
Разработчик:	Spector Studio
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

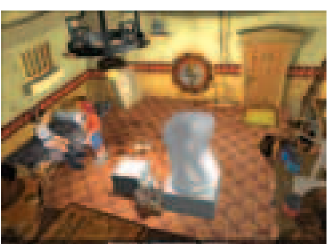
http://www.spectorstudio.com.ua/project1_rus.htm

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Игру пытается реанимировать качественная озвучка и наличие некоего подобия юмора, но тщетно. «13 подвиг Геракла» – продукт провальный, который едва ли найдет свою аудиторию в рядах детей дошкольного возраста. Впрочем, это тоже деньги.





Без лишних предисловий скажем, что первый проект компании Spector Studio оказался крайне неудачным. Попытавшись создать интересный квест о приключениях Вовочки, заслуженного двоечника России, «творцы» явно схалтурили. Интересной игры не получилось, любителям Вовки совершать резких движений не стоит.

Первый гвоздь в собственный гроб разработчики заколотили, когда решили оптимизировать свое творение под игровые консоли. Нам придется довольствоваться разрешением 640x480 и мириться с отсутствием возможности использовать мышь. Разработчики клятвенно заверяли, что такое управление лишает игрока проблемы пиксельхантинга. Ну да, вместо пиксельхантинга мы будем заниматься другим, более мерзким делом – вылизывать носом все локации, тыкаясь в предметы и проверяя их на активность. «Увлекательно!» – твердят разработчики. «Утомительно...» – отвечаем мы, сдерживая зевоту.

«13 подвиг Геракла» настолько тесно сжат рамками сюжета, что игроку приходится просто выполнять приказы «подойди сюда, возьми это». Сделаете что-либо наоборот – крах обеспечен. И так во всем. Ведь перед нами чрезвычайно «увлекательная» игра.



ГОРЬКИЙ ЗЕРО: ФАБРИКА РАБОВ



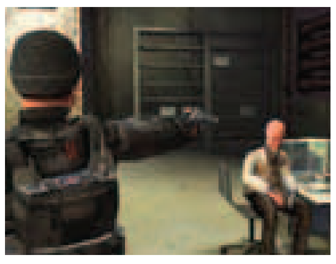
Жанр:	tactical-stealth
Разработчик:	Metropolis Software
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

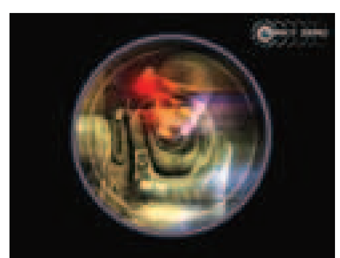
http://www.metropolis-software.com

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Не самый удачный, хотя вполне состоятельный стелс-шутер. Многие начинающие игроки с удовольствием пройдут «ГОРЬКИЙ ЗЕРО». Но на фоне того же Splinter Cell игра смотрится бледно. Ну и фанаты Gorky 17 будут разочарованы...





Говорят, что Gorky 17 в России был более популярен, чем во всех других странах. Может быть, из-за сюжета, а может из-за того, что игра поступила в продажу сначала в обычном переводе, а потом с озвучкой самого Гоблина. Но с тех пор многое поменялось. Сменился российский издатель игры (с «1С» на «Руссобит-М»), сменилось время действия («Горький Зеро» – приквел «Горького 17», в новой игре Саливан выполняет свое первое задание), даже жанр игры стал другим! Если раньше «Горький» был ролевой игрой, то теперь это экшен с элементами тактики и стелс. Наверняка фанаты первой части с негодованием воспримут эти изменения. Но что поделать, жанр стелс сейчас на взлете.

И если в жанре пошаговых RPG у «Горького Зеро» были все шансы проявить себя, то в жанре стелс Splinter Cell установил совершенно иные планки качества. Если ориентироваться на них, то игра смотрится довольно бледно. Никаких особенных графических наворотов, никаких ярких и запоминающихся элементов геймплея. Два положения камеры только мешают игроку, другие заявленные особенности также не вызывают восторга. К тому же утрачены и многие приятные находки оригинала. Так умирают мечты.



TENNIS MASTERS SERIES 2003

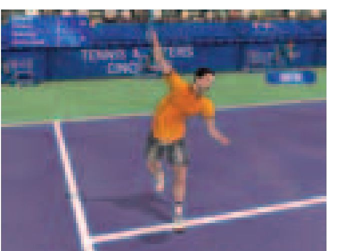


Жанр:	симулятор тенниса
Разработчик:	Microids
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/tennis_master_series

Общая оценка ■■■■□□□□□□
Русский язык — хорошо

Великолепный жанр, испорченный бедным геймплеем и неудачным управлением. Жалко.





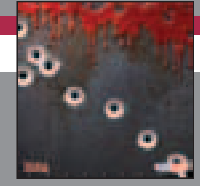
Выпуск на игровой рынок спортивного симулятора, пускай даже посредственного – затея беспроигрышная. Заглядевшись на красивую обложку и не заметишь, как потратишь на это чудо кровные деньги. Мы же предупредим тебя заранее. Tennis Masters Series 2003, созданная Microids еще в конце прошлого года – игра не ахти какая. Отсутствие лицензий на использование имен известных теннисистов привело к тому, что игрок вынужден выбирать между вымышленными теннисистами. И пусть их будет аж 67, и пусть они отличаются друг от друга ключевыми характеристиками. Они – ненастоящие. И точка.

Графическое исполнение на порядок уступает спортсим-грандам, а управление сводится к поочередному нажатию четырех клавиш, за которыми стоят различные типы ударов. Естественно, что после нескольких сыгранных матчей вы испробуете все возможные тактические приемы и убедитесь в их скудности. Игра поддерживает режимы карьеры и, что немаловажно, сетевой игры. Особый интерес и динамику приобретают парные матчи с участием сильнейших теннисистов. В остальном местный теннис быстро надоедает и превращается в однообразный алгоритм действий, повторяющийся каждый гейм и каждый сет.





ALIEN SHOOTER



Жанр:	аркадный экшен
Разработчик:	Sigma-Team
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

http://www.russobit-m.ru/rus/games/alien

Общая оценка ■■■■■■■□□□
Русский язык — хорошо

Кроваво, динамично и очень весело. Хотя есть один важный минус. Игра на 40 мегабайт плюс сваленные в кучу патчи для игр от «Руссобита», парочка демо-версий и подборка видеороликов – непривычно. Сомнения насчет правильности своей покупки будут терзать тебя очень долго.

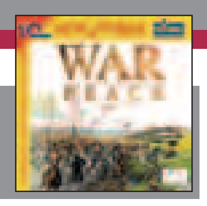




Alien Shooter пользуется большой популярностью на Западе. Правда, там его знают как shareware-игру. У нас же компания «Руссобит-М» решилась выпустить ее в jewel-упаковке. Если учесть стоимость игры у них ($14.99), то продажа на дисках за традиционные 3 у. е. вполне оправдана. Особенно если знать, что же лежит внутри! А там тебя ждет такое мясо, которого не было даже в Crimsonland и Will Rock вместе взятых! Сюжет умещается в паре предложений. Они – чужие, плохие, должны умереть; мы – хорошие, ловкие, должны убить. Мол, мы – единственная надежда человечества. Впрочем, о дикой оригинальности сюжета не думаешь, когда на тебя летит орава монстров... Как не замечаешь и графики в духе shareware, и простеньких звуков. «Мясной» геймплей захватывает, и ты уже не можешь оторваться. Девять видов оружия (третий – гранатомет, дальше – еще больше, вплоть до стационарного карабельного пулемета), десяток уровней (настоящее месиво начинается уже на втором!)... Все отлично, не хватает одного – мультиплеера. Впрочем, сейчас в недрах «Руссобита» к выпуску готовится адд-он, который добавит возможность сетевой игры... Переводить тут особо нечего, поэтому о локализации ничего не скажешь.



WAR AND PEACE



Жанр:	стратегия
Разработчик:	Microids
Издатель:	1С
Количество CD:	один
http://games.1c.ru/war_peace	

Общая оценка

Русский язык — отлично

Очень интересно, но очень сложно. Увлекательная стратегия, основанная на достоверном историческом периоде. Рекомендована для изучения старшеклассникам.



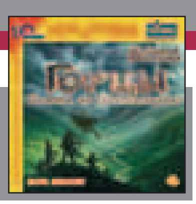


Это стратегия в реальном времени, повествующая об историческом периоде конца XIX – начала XX веков. В игре освещаются последствия французской революции, которая стала причиной грандиозных баталий. Вам предлагают выбрать одну из сторон, так или иначе задействованных в этом противостоянии: Россию, Англию, Францию, Пруссию, Австрию или Оттоманскую империю.

Игра понравится любителям настольных стратегий, которые не гонятся за великолепием графики и достоверным звуковым сопровождением. Этим War and Peace вряд ли может похвастаться. Главная отличительная черта игры – увлекательный геймплей, который не даст вам покинуть игровой мир до выполнения установленного задания. Играть в War and Peace становится очень интересно после изучения подробного туториала, применяя знания на практике. Различные стратегии, разнообразные типы войск и зданий, более 180 городов, удобная система ведения боя – все это можно поставить в заслугу авторам. Если тебя не пугает сложность, своеобразное управление развитием городов и огромное игровое пространство – смело покупай. В противном случае эта игра не для вас. Да, и еще: обязательно изучи находящийся в директории с игрой мануал.



ГОРЦЫ: БИТВА ЗА ШОТЛАНДИЮ



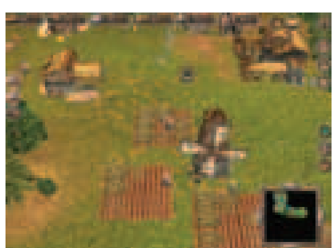
Жанр:	стратегия
Разработчик:	Soft Enterprises
Издатель:	1С
Количество CD:	один
http://games.1c.ru/highland_warriors	

Общая оценка

Русский язык — отлично

Создатели попытались воссоздать атмосферу племенных поселений, боровшихся за каждый клочок своей земли. Вот только с реализацией дело обстоит хуже. Неплохая стратегия, сочетающая в себе как положительные, так и отрицательные стороны.





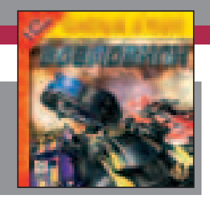
Highland Warriors выпущены еще в начале 2003. Локализованная версия добралась до России в этом месяце. Те, кто не успел увидеть игру, могут насладиться отличным переводом от Nival Interactive. То, что стратегия получится не из лучших, было ясно уже после выхода демо-версии. Догадки оправдались после релиза. Одно из немногих, что можно поставить в заслугу разработчикам, так это историческая достоверность.

За игровым процессом лучше всего наблюдать с высоты птичьего полета. При использовании местного zoom'a проявляются треугольные очертания персонажей. А когда во время массовых баталий десяток горцев превращаются в сгусток серого вещества, хочется отвести глаза. Впечатления от игры не улучшается и при детальном изучении боевой стороны. Да, вы можете выбирать из нескольких вариантов построения своей рати. Но особого смысла в этом нет. Как только на горизонте появляется воин противника, горцы бросаются ему навстречу, напрочь забывая о формации. Не редки случаи, когда воины просто застревают на игровой локации. Усердно перебирают конечностями, а сдвинуться с места не могут.

И это при отличном переводе и потрясающем звуковом сопровождении. Эх, Шотландия.



БОЕМОБИЛИ



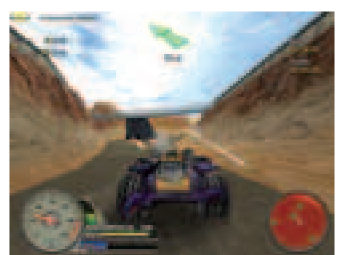
Жанр:	аркадные гонки
Разработчик:	Ganymede Technologies
Издатель:	1С
Количество CD:	один

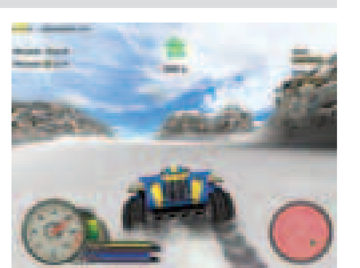
http://games.1c.ru/boemobiles

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Не совсем провал, но и уж точно не хит. На две головы ниже, чем Bandits: Phoenix Rising и «Недетские Гонки».



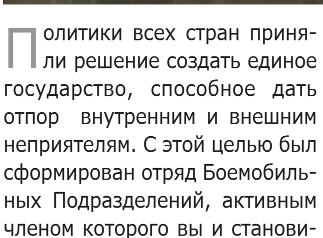


Политики всех стран приняли решение создать единое государство, способное дать отпор внутренним и внешним неприятелям. С этой целью был сформирован отряд Боемобильных Подразделений, активным членом которого вы и становитесь. Неплохое начало.

В вашем гараже расположились 6 автомобилей, отличающихся друг от друга значениям пяти характеристик. Одна машина развивает огромную скорость, но отказывается должно отвечать на рулевые команды. Другая более тихоходна, но оснащена весомой броней и устойчива на крутых поворотах.

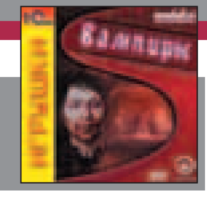
Во время выполнения заданий игроку предстоит отстреливаться от разного рода турелей, ракетниц и противников, выполнять акробатические этюды и так далее. Здесь все сделано неплохо. Не очень уместным видится лишь наличие автоматического прицела: огонь ведется по ближайшему объекту, вне зависимости от вашего желания.

Для начала придется пройти до неприличия обширную (70 миссий) тренировку, которая поможет в прохождении. Путешествуя по уголкам планеты, можно насладиться симпатичными локациями, приспособиться к физической модели и качественно выполнять задачи... Только вот играть скучно.





ВАМПИРЫ



Жанр:	FPS
Разработчик:	Idol FX AB
Издатель:	1C/Snowball.ru
Количество CD:	один

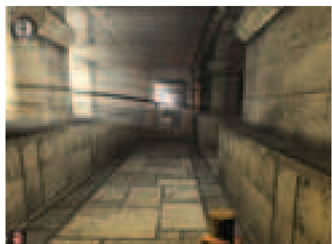
http://games.1c.ru/vampires

Общая оценка

Русский язык — отлично

Если имеется дефицит острых ощущений, «Вампиры» – не выход. Прыгните с парашютом, займитесь дайвингом или поиграйте в Silent Hill 2.

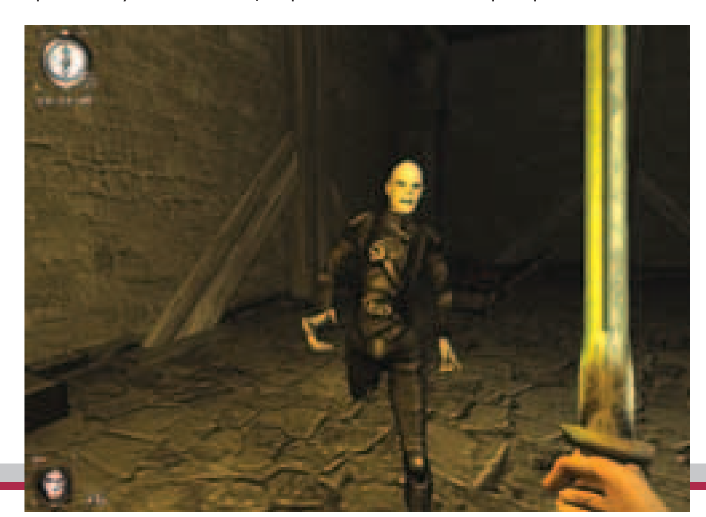




Скажу сразу – не страшно. Ни капельки. Скорее, тошно и противно. Как только в очередной комнате замка Malachi раздается нечленораздельный возглас, мозг просит отключить это безобразие. Ладно, беруши в уши и двигаемся дальше.

А дальше приходится завязывать глаза, потому как лицезреть однообразные помещения надоедает быстро. Однотипные кровососущие возникают из ниоткуда с завидным постоянством. Не успел открыть дверь – будь любезен побеседовать с местной охраной. Залог победы – частота клика по левой кнопки мыши. Орудийный склад в игре представлен 8 видами средств уничтожения, среди которых меч, святое распятие, осиновый колышек, револьвер, пулемет и прочее. С помощью этого добра тебе и предстоит спасти 15 членов своей семьи. Правда, вампиры попались привередливые. Одних берет только святая вода, другие не переваривают серебряные пули. Возьмешь, бывало, в руки распятие и завопишь: «Изыди, нечистая!» Ноль внимания. Приходится применять испытанное средство и поглубже вбивать любимый колышек. Тук-тук.

С игрой все точно так же. Ей на нас наплевать, нужны только ваша кровь (то есть деньги, отданные за диск). И «изыди» не поможет, только колышек. В самый центр коробки.



НАСИЛИЕ в компьютерных играх

СТАНЕМ ЛИ ВСЕ МЫ МАНЬЯКАМИ-УБИЙЦАМИ?



Текст: Иван Закалинский

Тема насилия в играх столь же затасканна, сколь и актуальна. Технологии развиваются, графические возможности современных вычислительных монстров под названием «компьютеры» увеличиваются, а значит, появляется все больше и больше возможностей стирать грань между реальностью и игрой. И ладно бы дело касалось простых квестов, где знай только подбирай с пола вещички да отгадывай с помощью них головоломки. Но ведь последнее время на пике популярности находится жанр экшен, причем действие в нем происходит преимущественно из глаз персонажа, что обеспечивает глубокое погружение и стойкие ассоциации игрока со своим героем. А что мы делаем в играх жанра экшен? Правильно: убиваем, режем и размазываем по стенам. Причем делаем это не от безысходности, а ради удовольствия. Ведь как приятно метким и своевременным выстрелом отправить очередного врага в Преисподнюю!

Именно это и является краеугольным камнем споров о насилии в играх. Мы играем в них, чтобы убивать, вымещать на них злость, показывать свое превосходство. Убивать, чтобы отдыхать – страшно звучит, вы не находите? Немудрено, что поверхностно знакомые с миром компьютерных игр люди моментально подхватывают идею о том, что насилие в них аккумулирует и развивает агрессию в человеке. И сразу же можно объяснить много ве-





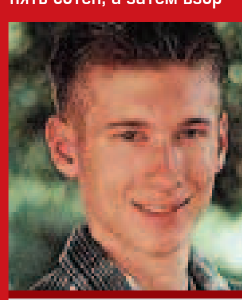
Wolfenstein3D. Так зарождалось насилие в играх

В ЭТОМ ВИНЯТ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

14-летний подросток из Японии отрубил голову 11-ти летнему ребенку, избил до смерти девушку куском трубы и атаковал трех других детей молотком. Правительство и социологи обвинили во всем компьютерные игры. Однако, психиатры поставили свой диагноз: мальчик был психически неуравновешенным садистом.

Первого декабря 1997 года *Майкл Карнил* открыл огонь в стенах своей школы в штате Кентукки и застрелил восьмерых учащихся. Обвинение в судебном процессе, возбужденном по факту преступления, упирало на то, что игры, подобные **Quake**, научили Карнила стрелять и убивать, не задумываясь о последствиях. В свободное от учебы время четырнадцатилетний подросток играл в школьном оркестре.

20 Апреля 1999 года двое учащихся, *Эрик Харрис* (18 лет) и *Дилан Клеболд* (17 лет), убили 13 и ранили 23 человека в школе штата Колумбия, после чего покончили с собой через час после начала убийств. В планах парней было убить пять сотен, а затем взорвать школу. Цитата с видеозаписи, сделанной Эриком Харрисом за месяц до инцидента: «Все будет как в е##ном **Doom**'е! Тик, тик, тик, тик. Хаа! Этот е##ный дробовик как будто прямо из **Doom**'а!»



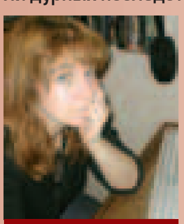
Эрик Харрис, Калифорнийский Стрелок

У Клеболда была 18-летняя девушка, с которой он танцевал за неделю до инцидента. Кроме того, он тратил 12 часов в неделю в театральном кружке своей школы.

25 июня 2003 года *Уильям* (16 лет) и *Джошуа Бункер* (14 лет) открыли на автостраде в США огонь из автоматической винтовки. Один человек убит, один тяжело ранен. Родственники погибшего подали в суд на компанию **Take 2 Interactive**, издателя легендарной **Grand Thief Auto**.

КОММЕНТАРИЙ ПСИХОЛОГА

Когда мы, взрослые, непосредственно сталкиваемся с компьютерным насилием и агрессивными играми – то ли наш ребенок заигрывается, то ли мы сами завязли – в голову приходят простые вопросы типа: за что нам это? не будет ли дурных последствий? а нет ли какой в этом пользы? как же пресечь ужасную привычку?


Якимова Т.В., психолог

То, что игры заняли огромное место в жизни многих из нас, сомнения не вызывает. Целая культура возникла у нас на глазах совсем недавно. А если в человеческой жизни возникает какое-то новое явление и цепко приживается, психологи обычно первым делом думают о том, какова его функция, зачем оно понадобилось, что дает каждому конкретному ребенку или взрослому, а также всем вместе. Это так называемый позитивный взгляд на вещи.

В качестве разъяснительного примера обратимся к исторической аналогии. В свое время феерический фильм «Кубанские казаки» стал символом целого виртуального мира процветания, романтики и возвышенных чувств. Это случилось именно тогда, когда реальный мир был наполнен цинизмом и страхом. У этого виртуального мира было явное назначение, достаточно понятная функция: он выступал в пртивовес реальному миру, поддерживал некоторый баланс между надеждой и отчаянием. Такие «весы» были установлены в масштабе всей страны и в голове почти каждого ее гражданина. Конечно, они углубляли психическое нездоровье и на уровне всего государства, и отдельной семьи, и каждого человека. Но они поддерживали стабильность, «позволяли» жить дальше, без них последствия были бы разрушительны.

Наша жизнь в последнее время становится все более комфортной. При этом потребность в определенной дозе дискомфорта, усилий есть у каждого человека, он развивается через это. К тому же культурный (в самом широком смысле слова) человек имеет неудобную сейчас тягу к переживанию чистых и сильных эмоций, как ни странно, это, прежде всего, относится к страху, гневу и эмоциональному возбуждению. Человеческая культура должна в такой ситуации «нарабатывать» и предлагать новые формы переживания и канализации агрессии и напряжения. Агрессивные компьютерные игры – лишь одна из подобных форм. К числу таких недавних и популярных предложений культуры, например, относятся экстремальные виды туризма и спорта, бурный рост служб, связанных с чрезвычайными ситуациями, боевики, триллеры и пр. Вероятно, все эти источники адреналина в какой-то степени уравновешивают наш бытовой комфорт и каждодневную суету, ставшую привычкой. Они не дают нам «закиснуть», как когда-то «Кубанские казаки» пытались не дать упасть духом.

щей: почему тот парень перестрелял кучу одноклассников, а затем покончил с собой, почему дети совершают преступления, почему вся наша молодежь такая. Гнать эти игры взашей и делу конец!

Собственно, вот оно – обывательское мнение о насилии в компьютерных играх. Полностью опровергнуть его я при всем своем желании не могу: в каждом мнении есть доля истины. Но некоторые элементы такого отношения все-таки надо постараться переосмыслить. Прежде всего, касательно тех случаев с ребятами, решившими свои проблемы в жизни способом, приобретенным в компьютерных играх (См. соответствующую врезку). Я уверен, что на 70% вина в убийствах лежит на родителях. Они помогли ребенку справиться с его проблемами? Они вырастили его так, чтобы у него не было предрасположенности к решению проблем ТАКИМ образом? Ведь не сразу, не сразу он дошел до этого состояния. Его могла бросить девушка, могли обижать те самые одноклассники, которых он без капли жалости расстрелял, да мало ли что! И тут, безусловно, виноваты и игры. Как могли бы быть виноваты и фильмы, и книги, и простые слова, которые неплохо занимают места базовых моральных понятий в неокрепшей, а возможно, и расшатанной подростковой психике. Мое мнение – не было бы игр, нашлось бы что-нибудь другое. Эдакий катализатор неизбежного насилия. Да, в столь любимом обывателями примере со стрельбой в школе, игры – действительно зло. Но злом они стали исключительно из-за обстоятельств, под




Дедушка Doom


В Doom III все будет гораздо жестче



Mortal Kombat. Так выглядит простой удар в нос. Теперь представьте себе удар ногой с разворота

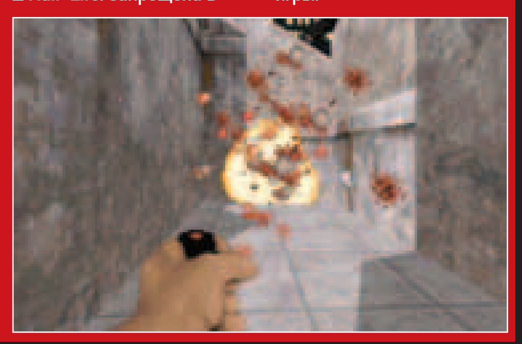


ЗАПРЕЩЕННЫЕ ИГРЫ

Ниже приводится список некоторых компьютерных игр, продажа которых на территории определенных стран либо запрещена, либо разрешена с большими ограничениями.

- **Postal**: запрещена почти во всех странах мира
- **Resident Evil**: запрещена в Германии
- **Grand Thief Auto**: запрещена в Австралии и Бразилии
- **Doom**: запрещена в Бразилии
- **Half-Life**: запрещена в Сингапуре
- **Duke Nukem**: запрещена в Бразилии
- **Mortal Kombat**: запрещена в Бразилии, в других странах разрешены для продажи только версии с измененным цветом крови
- **Carmageddon**: в большинстве стран для продажи разрешены только версии, в которых игрок убивает роботов/зомби

Ну и кроме того, в Греции запрещены АБСОЛЮТНО все компьютерные и видеоигры.



давлением которых парень ушел в них с головой.

Это все мнения людей, далеких от нашего все расширяющегося мира компьютеров. А что насчет нас, проводящих по ту сторону монитора часы, а то и дни? Если вы сидите в компьютерном клубе, оглянитесь: вы увидите множество молодых ребят, увлеченно пялящихся в монитор, время от времени плотоядно облизывающихся при очередном кровавом фраге в «Контре». А если вы сидите дома, просто вспомните свои ощущения, когда вы переехали своего первого педестриана в «Кармагеддоне» или пробили навылет голову первому врагу в «Солдате Удачи». Наслаждение, не так ли? Пускай выраженное громким «вау» или громогласным хохотом, но это было неплохо, как вы думаете? А теперь представьте, что так же сбиваете на улице парня, бегущего по своим молодым делам, предвкушающего встречу с любимой девушкой или же лихорадочно обдумывающего как бы не завалить очередную сессию. Вряд ли вы испытали бы наслаждение, не так ли? Где-то здесь и проходит линия, на данный момент ограничивающая два мира. Играя в компьютер, мы, по сути, играем в тех же солдатиков, которых мы так любили сталкивать в величайших сражениях на полу своей комнаты в раннем детстве. Только теперь эти солдатики стали гораздо живее. «Солдатики?» – скажете вы. – «Солдатики не щеголяют дырами в голове из которых течет кровь, как в Soldier of Fortune 2». И я с вами соглашусь. Но в то же время, сравните трупы в SoF2 и те, которые демонстрируют по телевизору в сводках криминальной хроники. Хотели бы вы увидеть их на экране монитора? Вряд ли.

Да, наши компьютерные солдатики научились не только красиво стрелять и бегать, они научились еще и умирать. Но мы все равно понимаем, что это смерть пластиковых болванчиков, а красная жидкость, обильно стекающая на пол – это краска, или, напри-



Soldier of Fortune. Почувствуй себя хирургом-убийцей

Теперь подойдем ближе к детям. Интересно, зачем игры нужны им, привлекает ли их в играх то же, что и взрослых, или у детей есть собственные пристрастия? Посмотрим правде в глаза: агрессивные и прочие игры создают сами взрослые. В культуре детства нет ничего подобного. Однако в силу разных причин для детей эти игры становятся привлекательными, например, снижают эмоциональное напряжение, создают иллюзию превосходства и силы, дают доступ в запретное (в мир насилия).

Агрессивность – одна из многочисленных привлекательных сторон компьютерной игры. Для взрослого, который переживает за своего ребенка и стремится оградить его слабую психику от излишнего насилия, а также для взрослого, который и сам не прочь скоротать время жизни с помощью виртуальных битв, эта сторона игр, безусловно, самая яркая и эмоционально заряженная. Парадокс в том, что это не так для ребенка. Для него важнее другое, но авторитетный родитель настойчиво навязывает ему свой взгляд на прелести игры, и рано или поздно ребенок также начинает возбуждаться от батальной стороны дела.

Опрос играющих детей и взрослых позволяет сделать следующие выводы (пока без статистической проверки): взрослого в играх привлекает, прежде всего, стилистика и агрессия, а ребенка – выстраивание отношений, возможность идентификации с различными ролями и «разруливания» разных ситуаций. Так, взрослый с мало-мальски развитыми эстетическими наклонностями быстро заскучает от новой, богатой сюжетом PRG, если стилистика разработана плохо или устарела. Подростку же быстро надоест игра без новых отношений между привычными героями или без новых ролей. В смысле насилия, взрослый – как правило, мужчина – наибольшее удовольствие получает в момент победы над виртуальным врагом, а ребенок – тогда, когда рассказывает о своих победах соседу по парте.

Замечено, что если подростков и привлекает насилие в игре (возьмем некоторые стратегии и RPG), то преимущественно такое, где «укладываются» тысячные и миллионные полчища врагов. Ребенок таким образом отдаляет от себя эмоциональный компонент участия в агрессивном акте, ситуация приобретает несколько абстрактный оттенок, но наибольшее удовольствие здесь связано с чувством могущества и власти над судьбами многих. В «стрелялках» важно не само насилие, а возможность делиться с друзьями и одноклассниками своими успехами и достижениями. К тому же при неудачах прохождения игры у ребенка всегда есть прекрасная возможность попросить помощь у ровесника и ее получить – очень ценное переживание для развивающейся личности.

Ключевой интерес для ребенка – не насилие само по себе, а управление, власть, идентификация с привлекательной ролью, возможность перевоплощения, проигрывание изменений себя. А еще важнее то, что для современных детей игра стала универсальным средством общения друг с другом. Это напрямую связано с задачами подросткового и предподросткового возрастов.

Теперь самый практичный вопрос о пользе и вреде. Ответ, конечно, неоднозначен и в каждом конкретном случае он должен быть дан индивидуально. Однако в этом относительно новом поле детской культуры уже намечаются общие места.

Во-первых, представляется маловероятным, что сами по себе игры способствуют повышению агрессивности у детей: развитие ребенка и его психологических черт – слишком сложный процесс, чтобы какой-либо один фактор мог оказать на него решающее влияние. Наличие в компьютере ребенка агрессивных игр может оказывать неблагоприятное влияние, если попадает в уже подготовленную почву – сдобренную эмоциональными ядами или слишком засушливую.

Замечено, что игры типа «экшен» предпочитают подростки, не являющиеся лидерами в группе сверстников, неуверенные в себе, склонные отгораживаться от реальных трудностей и конфликтов, не имеющие возможности выразить то, что накипело. Страсть к играм, богатым насилием, у так называемого эмоционально благополучного ребенка если и приживается, то только на короткое время. Такие дети предпочитают квесты, стратегии и RPG, в которых уровень и представленность насилия совсем другие.

Во-вторых, не стоит закрывать глаза на то, что «если звезды зажигают, это кому-нибудь нужно». Эмоционально неблагополучные дети находят в играх легкий, но иллюзорный способ компенсации проблемы (понятно, что проблема от этого не только не решается, но еще и углубляется). Тем не менее, какая-никакая эмоциональная выгода очевидна: и напряжение пошло не по реальному, а по виртуальному каналу, и чувство честной победы и превосходства – вот они. Иллюзорный выход из сложностей детско-родительских отношений находят и родители, сваливая все трудности и неприятности своего чада на злую и плохую игрушку.

В-третьих, как ни странно, но усиливают неблагоприятное воздействие игр на ребенка сами взрослые. При постоянных «запилах» и излишне эмоциональных комментариях о вреде ужасных игр, которые рефреном звучат за спиной играющего ребенка, он неизбежно фиксируется на играх, которые становятся полем постоянного и эмоционально насыщенного общения с родителями.

Роль компьютерных игр и, в частности, агрессивных в психическом развитии ребенка, как ни странно, пока не получила хоть сколько-нибудь вразумительного научного разъяснения. К сожалению, пока многое здесь держится на голых эмоциях обывателя: игра – это страшно и плохо. А ведь пока мы так вздыхали и охали, уже целое поколение детей выросло на компьютерной культуре. Интересно, став взрослыми, какие компьютерные дары преподнесут они своим детям?

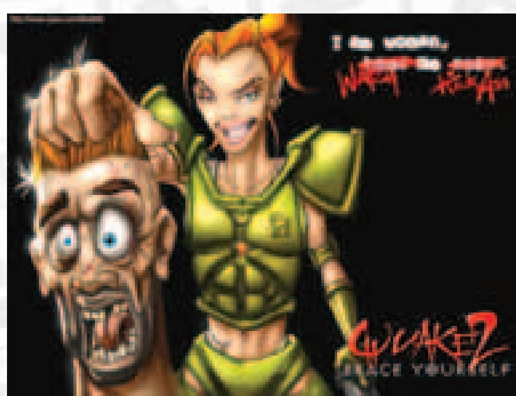
Якимова Т.В., психолог, консультант Психологического центра «Инициация», преподаватель Московского Городского Психолого-Педагогического Университета.

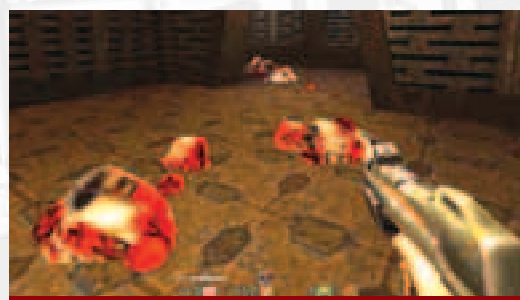
мер, сок черноплодки, которой мы набивали пластилиновых человечков на даче перед тем, как пострелять по ним из пневматического пистолета.

Конечно, не все и не всегда осознают это. Но тут уже, как я говорил выше, стоит задача перед родителями при воспитании ребенка. Ребенок с нормальным восприятием действительности всегда проведет черту между реальностью и виртуальностью. Естественно, это не призыв давать читать шестилетнему дитятке шокирующие книги, показывать фильмы с подробной проработкой расчленения трупов или сажать за «Солдата Удачи». Когда он к этому будет готов и действительно захочет, он сделает это сам. Помешать ему будет трудно и, в общем-то, не нужно. Он сам поймет, нужно ему это или нет. И тут уж ничего не поделаешь.

Ну ладно дети. А что с подростками и взрослыми людьми? Аккумулируют ли игры насилие, заставляют нас с нездоровым интересом поглядывать на колюще-режущие и огнестрельные предметы? Игры могут заставить нас понервничать, ударить кулаком по столу или даже сорваться на жену/родителей/братьев-сестер, когда этот дурацкий монстр в очередной раз с полпинка отправляет вас к надписи Game Over. Но в то же время они становятся оттоком агрессии. Мы направляем ее на наших виртуальных врагов, а не на своих коллег по работе/сокурсников/одноклассников. Еще раз оговариваюсь, это при уравновешенной психике. И, конечно, во всем надо знать меру. Нельзя, будучи обиженным в реальной жизни, бежать к







Quake. Трехмерные куски мяса на вашем экране



Carmageddon. Трое уже под колесами, очередь за бабушкой


Mafia – одна из самых кровавых и циничных игр

компьютеру и начинать резать врагов. От проблем, требующих немедленного решения в реальной жизни, убегать в виртуальность нельзя.
Отдельная тема для разговора – многопользовательские игры, в которых мы убиваем не компьютерных монстров, а таких же людей, как мы. Однако люди эти никуда не деваются – вот они, поливают нас ругательствами в чате или моментально возрождаются на другом конце уровня, чтобы поскорее отомстить. Многопользовательские игры – это соревнование, способ доказать, что ты лучше. Здесь тоже есть минусы, и еще какие, но о насилии в них практически не задумываешься. Да, приятно посмотреть, как злостного врага уносит взрывом твоей ракеты в три разные стороны, но это не радость убийства как такового – это наслаждение от ощущения собственного превосходства.
Подводя итог, в играх, безусловно, есть насилие. Они МОГУТ аккумулировать его в людях. Они МОГУТ влиять на нашу психику. Они МОГУТ стать стимулом для антисоциального поведения. Но, кроме того, они способны снять напряжение, стать отдушиной для срыва злости, да и просто дать нам отдохнуть от реального мира. Главное – мера. Не шарахаться от игры, в которой из поверженных врагов течет кровь, но и не просиживать за ними штаны днями и часами.



СЕРГЕЙ ЗАБАРЯНСКИЙ (DEEP SHADOWS)



Мир, который нас окружает, переполнен насилием. Виртуальный мир игр всего лишь отражает настоящее, игра остается игрой. Мы играем не с целью выплеснуть агрессию и насмотреться на кровавые сцены, нами движет азарт, соревнование, нам просто интересно, в конце концов! Игры жанра action, например, вообще нельзя пройти без убийства. Но насилием это язык не поворачивается назвать – это игровой процесс (положить ли правильно паззл, чтобы сложить головоломку, или метко выстрелить в нападающего на тебя монстра). Последнее, вообще – инстинкт самосохранения. Другое дело – убийство прохожего на улице – это уже насилие. Игры, как и любая внешняя информация, будь то телевидение, кино, литература, лекции в институте, воздействуют на человека, но мы не согласны с тем, что насилие в играх оказывает пагубное влияние на психику игрока. Как студент после лекции по анатомии не станет со скальпелем в руках бросаться на сокурсников, так и нормальный человек, наигравшись, не схватит топор и не пойдет рубить прохожих на улице – он скорее побежит поделиться с приятелями, как ему удалось пройти сложный уровень. Ну, а психически неустойчивый человек может стать убийцей и от прочтения первых глав небезызвестного романа Ф. М. Достоевского, и от того, что учитель двойку по математике влепил, даже если всю свою сознательную жизнь играл только в шашки. Сейчас просто модный бум какой-то на борьбу с жестокостью в играх – цензура на кровь, взорванные тела, нельзя , чтобы игроки сталкивались с этим в играх – и все тут... Мы же считаем, что кровь, реалистичная модель падения тел, крики боли помогают придать смерти значимость и показать последствия агрессии, это заставляет задуматься... Если уж и бороться с насилием в играх, то явно не категорическим запретом на него или подменой понятий (типа, если кровь у нас будет зеленая, то это уже не кровь)... Лучше уж тогда обязать разработчиков давать игрокам альтернативу прохождению игры с гранатометом наперевес. В этом отношении игра Deus Ex для многих из нашей команды была откровением. Думаю, за такими играми будущее, в них и играть интересней, ведь каждый раз можно по-новому приходить к развязке сюжета, и NPC по ходу игры не делятся на добрых и злых – это просто люди со своими достоинствами и недостатками. Всем нам как воздух необходимы новые впечатления, такая уж наша человеческая натура и компьютерные игры являются их источником, как и кино, спорт, литература. В общем, не стоит видеть в играх только насилие и смерть, игры – это еще и способность пошутить, пообщаться, блеснуть своими организаторскими способностями, снять напряжение.

УРОК СТАТИСТИКИ

Это все мнение человека, долгое время игравшего и до сих пор играющего в компьютерные игры, при всем своем желании не способного быть полностью объективным. Обратимся к статистическим исследованиям и мнениям людей, специально изучавших этот вопрос. Обещаю не утомлять скучными цифрами и бесконечным перечислением фактов.
Федеральное Бюро Расследований заявило об уменьшении уровня насилия среди детей подросткового возраста и школьников в период с 1985 по 1999 год, когда игровая индустрия выросла с $150 миллионов до 8 миллиардов. Само собой, одним ростом индустрии игр дело тут не объясняется, но не учитывать этот факт нельзя.
А вот заявление австралийского правительства, запретившего ряд игр, содержащих насилие: в ходе исследования было выяснено, что дети проще разделяют реальность и вымысел играя за компьютером, а не смотря телевизор. Объясняется это тем, что компьютерные события они строят сами, а по зрительному ряду телевидения не всегда можно определить, документальная перед тобой хроника или режиссерский вымысел.
Однако другое исследование показа-



ло, что дети, несколько раз в неделю игравшие в видеоигры и смотревшие телепередачи, содержащие элементы насилия, в 11 раз более неспокойны и даже агрессивны, чем обычные представители своего возраста.

С другой стороны: практическое исследование Международной Ассоциации Цифрового Программного Обеспечения, в ходе которого была опрошена 1621 семья, у которой есть либо игровая приставка, либо компьютер, показало, что 59 процентов опрошенных играют в компьютерные игры всей семьей или с друзьями, причем только 28 процентов из них не достигли 18-летнего возраста, что означает небольшую долю детей с неокрепшей психикой, подвергающихся воздействию «агрессивных игр». Более того, 90% покупателей компьютерных игр – люди, достигшие этого самого 18-летия. Это значит, что большая часть игр доходит до детей только после того, как взрослые решат вопрос о своевременности представления того или иного содержания игр ребенку.

И вот самая наглядная статистика: все чарты продаж компьютерных игр щеголяют такими неагрессивными играми, как The Sims и (ранее) Who Wants To Be A Millionaire. Люди покупают не кровавый Soldier of Fortune 2, а жизнелюбивых The Sims, насилия в которых несравненно меньше.

УРОК ИСТОРИИ

Насилие появилось в компьютерных играх не вчера и даже не год назад. Начиная с самых первых электронных развлечений, главной задачей играющего было уничтожение противника. Другое дело, что процесс уничтожения цветных квадратиков не менее цветными кружочками насилием можно назвать с большой натяжкой, так что прослеживать красную нить жестокости в играх стоит начать там, где графические технологии уже позволили разработчикам более-менее подробно рисовать сцены убийства.

Наверное, первой игрой, в которой по-настоящему можно было почувствовать сладость победы над убитым врагом была **Wolfenstein 3D**. Крайне схематичная графика не помешала авторам вставить в игру довольно проработанные анимации смерти фашистов и немецких овчарок, во время которой из трупов обильно брызгала красная жидкость. Добавьте к этому доносящиеся из PC Speaker'а стоны и крики, и вы поймете, почему за этой игрой просиживали ночами.

В ПОМОЩЬ РОДИТЕЛЮ



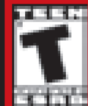
Как родителям узнать, подходит ли та или иная игра их чаду? Просто посмотреть на специальный значок, который на коробку с каждой выходящей игрой ставит ESRB – специальная комиссия, определяющая возраст, начиная с которого ребенок может играть в инспектируемые продукты компьютерной индустрии. Основные критерии, которыми руководствуется комиссия: наличие в игре крови, убийств, секса и других вещей, знать и видеть которые ребенку рановато.



ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ДЕТЕЙ
Содержимое подходит для детей от 3 лет. Не содержит материал, который может быть оценен как неподходящий для ребенка.



ДЛЯ ВСЕХ
Содержимое подходит для детей от 6 лет. Может содержать небольшую долю насилия, комические остроты или слэнг.



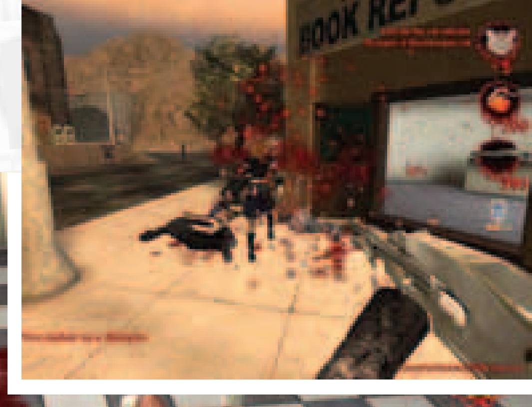
ДЛЯ ПОДРОСТКОВ
Содержимое подходит для детей от 13 лет. Может содержать насилие, среднее или высокое количество бранных слов и/или намеки на неподходящие для детей темы.



ДЛЯ ПОДРОСТКОВ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА
Содержимое подходит для подростков от 17 лет. Может содержать элементы секса или большее количество насилия и брани.



ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ
Содержимое подходит только для взрослых. Может содержать графические изображения секса и/или насилия. Не подходит для детей младше 18 лет.





Postal 2. Я думаю, в ЭТО вы уже играли


Hitman – симулятор наемного убийцы. Что может быть аморальнее?



Но настоящим откровением в плане жестокости и насилия стал **Doom**: монстры в нем жутко хрипели при смерти, разваливались на части и заливали пол кровью. Бедняг можно было расстреливать пулями, ракетами, сгустками энергии, пилить бензопилой и просто избивать кулаками. Общественность негодует, поклонники проводят за игрой дни и ночи, создатели шедевра, Кармак и Ромеро, нежатся в лучах славы. За **Doom** последовали продолжатели идеи: **Duke Nukem**, прекрасно передавший дух американских боевиков про жестоких супергероев и **Blood**, полностью оправдывающий свое название.

Из проектов, сносно идущих на «трешках», также стоит упомянуть файтинг **Mortal Combat**: два игрока били друг другу компьютерные морды, сопровождая каждый удар ливнем красной жидкости. В конце боя над теряющим сознание противником предлагалось совершить особенно кровавую и жестокую расправу: так называемое Fatality. В последующих частях игры появилось миролюбивое Friendship и Babality, но мы прекрасно знаем, какая надпись доминировала на вашем экране в конце каждого вашего боя.

А потом пришел **Quake**. Трехмерные модели монстров, трехмерная же кровища и не менее трехмерные куски мяса на полу. Но за улучшенную технологию была и расплата: до феерической анимации смерти в Doom игра абсолютно не дотягивала. Однако это был первый шаг к реалистичности: согласитесь, трехмерные монстры больше не воспринимаются как рисованные мультфильмы, подобно спрайтам из **Doom** и **Blood**.

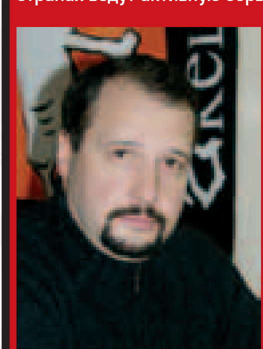
Пиком жестокости стал Carmageddon. Созданная под впечатлением от фильма, в котором гонщики собирали деньги, сбивая мирных жителей и уничтожая друг друга, развившая идеи старинного симулятора таксиста-убийцы Quarantine, эта игра потрясла мир. Жестокость стала целью игры, каждый сбитый прохожий красочно расползался по кузову, при этом реалистично крича и хлюпая под колесами. Но и помимо немотивированного насилия в игре было на что посмотреть: непривычный и захватывающий игровой процесс, в основу которого положен любимый с детства принцип «сталкивающихся машинок». Результат: занесение в анналы истории и запрещение в ряде стран. К сожалению, полностью трехмерные продолжения игры потеряли невероятный шарм и притягательность оригинала, возможно из-за повышенной реалистичности: машины

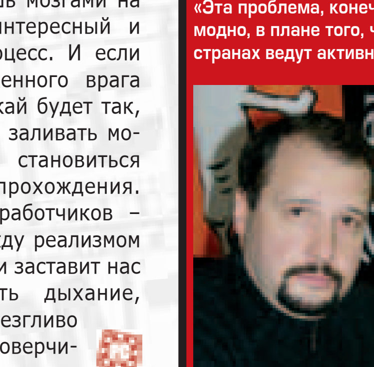

SoF знаменит «своими» отлетающими конечностями

уничтожались гораздо легче, а вот над пешеходами приходилось поработать. Fun Factor был сведен до минимума.
Следующей стоит вспомнить **Fallout** – единственную RPG в нашем историческом очерке. Смерть в этой ролевой игре, а особенно в ее второй части, тщательно обсасывалась со всех сторон и искусно отрисовывалась на вашем мониторе. Кровавое поле трупов в этой игре – обычное дело. Несмотря даже на то, что проходить ее не обязательно убийством и насилием: вы всегда можете выбрать путь разговоров или хитростей.
Затем, не побоюсь этого слова, настал **Soldier of Fortune**. Несмотря на устаревший движок **Quake 2** и довольно банальный игровой процесс, эта игра прочно засела в умах игроков. Она стала первым шагом в сближении уровня анимации смерти трехмерных моделей и спрайтов: у ваших врагов образовывались реалистичные дыры в голове, отрывались конечности и, простите, вылезали внутренности. Конечно, все еще схематично и угловато, но солдатики уже перестали быть простыми изделиями из пластика. Кстати, вторая часть игры, вышедшая не так давно, показала, что на одном насилии не выедешь: несмотря на еще более проработанную систему повреждений человеческого тела, внутри игра была пуста как черепная коробка ее врагов, из-за чего вскоре потускнела на фоне остальных экшен проектов.
Что было дальше? Дальше пришла **GTA 3**, симулятор автоугонщика и убийцы, который спокойно давил людей, крал машины прямо с улиц и устраивал кровавые бойни с помощью огромного количества оружия. Максимально реалистичный и живой город, убийство полицейских, полная свобода от закона – правительство нескольких стран этого не выдержало и запретило игру, подав в суд на разработчиков.
Ну и совсем недавно вышел **Postal 2**, ни много ни мало симулятор маньяка-убийцы. Вернее, простого американского гражданина, однажды утром решившего встать на тропу войны со своим городом. Игрок мог убить в игре кого угодно, начиная от священника и заканчивая домашним питомцем, а потом, простите, помочиться на труп. Квинтессенция жестокости, надо признать: никаких рамок, полная вольница для игрока и жестокий стеб над всем, чем можно. Несмотря на «скандальность», недоработанность игрового процесса, как и в случае с **SoF 2**, не способствует долгой жизни игры на жестких дисках игроков.
Что у нас впереди? Впереди у нас движение от тупого насилия к интеллектуальной игре. **Half-Life 2**, **Doom 3**, **S.T.A.L.K.E.R.** – все эти всемирно ожидаемые хиты, хотя и несут в себе элементы насилия, не ставят их во главу стола. Потому что игроки вырастают, их уже не удивишь мозгами на стенках. Нам нужен интересный и вдумчивый игровой процесс. И если для реализма из сраженного врага должна течь кровь, пускай будет так, но эта кровь не должна заливать монитор и клавиатуру и становиться единственной целью прохождения. Важнейшая задача разработчиков – найти тонкую грань между реализмом и условностью, которая и заставит нас удивленно задерживать дыхание, вместо того, чтобы брезгливо отворачиваться или недоверчиво качать головой.

ДМИТРИЙ АРХИПОВ («АКЕЛЛА»)

О НАСИЛИИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:
«Эта проблема, конечно, преувеличена. Сейчас это просто модно, в плане того, что многие законодатели в разных странах ведут активную борьбу с насилием в играх, не зная сути вопроса. А суть такова: у человека, который играет в компьютерные игры с насилием, не появляется больше агрессии. Как раз наоборот: для очень многих людей, у которых есть агрессия, рождаемая под влиянием окружающего мира, компьютерная игра – эта некий «клапан», позволяющий выпустить эту агрессию. И человек, чуть-чуть поиграв в агрессивную игру, выпустив «пар», становится более спокойным, более уравновешенным. Любовь к насилию закладывается в детстве, в воспитании, в общении с окружающим миром, а в играх эта агрессия «уходит».







Несмотря на высокий уровень насилия, игры серии GTA разошлись миллионными тиражами



Fallout 2. Не просто RPG



Текст: «Мистер Грей»

Российская гейм-индустрия практически начисто лишена понятия «селебрити» и всего, что с ним связано. В этом контексте выбор человека для неспешных разговоров о жизни, работе и индустрии не оставлял никаких сомнений. КранК – идеальный претендент на роль чуть ли не единственного яркого персонажа в отечественном гейм-девелопменте. Его лысый профиль стоит за культовыми «Вангерами», яркими «Самогонками» и одним из самых ожидаемых российских проектов на данный момент – «Периметром». Плюс, КранК, несомненно, обладатель самой внушительной коллекции внутренних «тараканов» по эту сторону Млечного Пути. Совместный выезд на шашлыки легко может обернуться спором на тему, почему нельзя употреблять в пищу млекопитающих («все, кто ест себе подобных – деградируют!») и помидоры (ибо они – дословно – «проклятие древних индейских магов, уничтожающее человечество на генетическом уровне»). До этого момента абсолютно все интервью с руководителями проектов и студий были призваны вытрясти из несчастных как можно больше информации относительно кующихся за их спиной нетленок. То, что вы прочитаете ниже – прецедент. Мы расположились с КранКом на нижнем этаже офиса «К-Д ЛАБ», рядом с бильярдом и табельным Xbox'ом.

НЕ ПЬЕТ И НЕ КУРИТ, ВСЕМ ГОЛОВЫ ДУРИТ

PC ИГРЫ: Когда мы с тобой говорили по «аське» про интервью, ты сказал, что ты их ненавидишь. Собственно, почему?

КранК: Самое неприятное, это когда начинают спрашивать: «Расскажите про игру!» Безусловно, полезно уметь описать то, что ты делаешь, одним предложением, но интервью – это, как правило, необходимость занудного нахваливания своих детищ по тысячному разу. Разнузданный самопиар. Это утомляет.

Тут я лишний раз про себя отмечаю, что направление выбрано верное, мысленно вычеркивая из головы два-три вопроса про «Периметр». Российская игропресса публиковала, кажется, несколько сотен интервью с КранКом – все они в голос нахваливали содержимое его бритого черепа, даже не пытаясь, собственно, заглянуть внутрь.

PC ИГРЫ: А-а-а, я думал, КранК сейчас начнет стесняться, скажет: «Я не звезда...» и т.п.

КранК: Оставим в стороне «звездатость», это, в конце концов, неприлично. Но вот что меня действительно в последнее время заботит, так это освоение чувства глубокого самоуважения. Тезис простой – нужно по-настоящему любить себя. Если не любишь себя – никто тебя не полюбит, если не уважаешь – никто тебя не будет уважать. При кажущейся очевидности, уверен, что на Земле крайне мало таких организмов, которые по-настоящему довольны собой. В нас заложена внутренняя противоречивость. Особенно не повезло с этим русским. Впрочем, часто это не так просто в себе обнаружить. Вот попробуй на секунду отключить все внутренние фильтры и предельно честно оценить себя, свои способности и качества. Результат – конфиденциален. Без абсолютного внутреннего самоуважения невозможно добиться подлинного уважения окружающего мира, а значит – достичь гармонии.
Я не намерен предпринимать какие-то действия по сознательному увеличению своей популярности. Можно, конечно, завтра зарегистрировать сайт, начать туда строчить, наращивать авторитет, раздавать направо и налево «мысли», только вот зачем?

PC ИГРЫ: По-моему, вполне понятно, для чего это нужно.

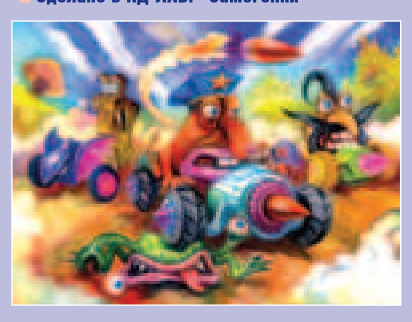
КранК: В первую очередь появятся энергетические пиявки, которые отсосут то, что уже накоплено. Я человек очень впечатлительный по жизни. Стараюсь не ввязываться во всякие провокационные дискуссии.

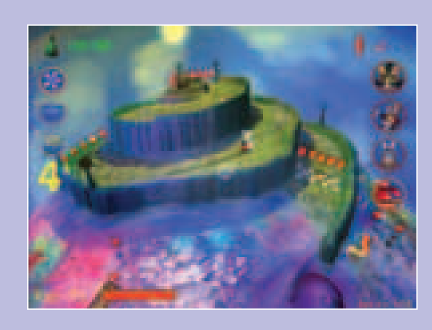
PC ИГРЫ: Тут нужно определиться, публичный ты человек или нет. Или ты снаружи, или внутри. Если внутри, то подобные вещи – необходимые атрибуты публичности.

КранК: Ситуация следующая – ты в темной комнате, в лицо светят лампой и что-то спрашивают, а ты никого не видишь. Тренировать в себе кусачесть совершенно не хочется. Я прекрасно понимаю – то, что я скажу, будет разложено по полочкам и мне будет припомнено все, что сделано «до» и будет сделано «после». Регулярно в дискуссиях на форумах заявляют: «А вот в Biprolex было так, в «Вангерах» – сяк...», а я, как правило, не могу апеллировать ни к какому опыту, касающемуся оппонентов. Поэтому стараюсь фильтровать в последнее время. Доходит до маразма: только напишешь в личных дневниках написать про Happy Tree Friends, как это совершенно неожиданно вызывает поток дерьма с попытками психоанализа.



Сделано в КД-ЛАБ. «Самогонки»





PC ИГРЫ: (возмущенно, ибо Happy Tree Friends, однозначно, супер): В каком контексте?!
КранК: Что-то в стиле «такое может понравиться только моральному уроду». Впрочем, зря я вспомнил. Теперь «аналитики» получат новую порцию. Ну, да и пусть их.

Для людей, знающих КранКа относительно давно, совершенно очевидно, что у него последнее время происходит некоторый пересмотр жизненной позиции. Я как раз открыл было рот для громогласного вопроса, призванного перевести разговор в более серьезное направление, как тут...

КранК: Я могу следующий вопрос сам сформулировать....

PC ИГРЫ: О, это интересно!
КранК: В последнее время меня больше всего беспокоит одна мысль. Я ее периодически в шутливой форме высказываю, но в каждой шутке есть доля истины. Является ли создание компьютерных игр грехом?

PC ИГРЫ: Супер! Я как раз в этом направлении и хотел продолжить. Только вот термин «грех» меня смущает. В каком смысле – грех?
КранК: Разумеется, не в церковном. Грех – это просто наиболее понятный и подходящий термин. Т.е. является ли игропроизводство «нелегальной» формой извлечения из людей энергии... Реально волнует этическая проблема этого занятия.

PC ИГРЫ: А в чем этический вопрос, не совсем понимаю?
КранК: Вопрос в том – не расходится ли дело, которое я выбрал делом жизни, с тем новым мировоззрением, которое сейчас у меня формируется. Я этого, на самом деле, очень боюсь. Потому что если будет такой фундаментальный конфликт – то жизнь, получается, насмарку. Но у меня в последнее время появляются именно такие мысли...

В этот момент челюсть моя отправляется в свободный полет. Совершенно четко становится ясно, что КранК заявил только что натуральную «бомбу» – при желании подобный материал можно преподнести чуть ли не как главный скандал российской игроиндустрии этой зимы. Представляете себе заголовки «КранК уходит» или баннеры «КранК передумал!»?

КранК (задумчиво глядя, очевидно, на мое перекошенное лицо): Понимаешь, одной из самых ужасных энергетических дыр, которые вообще можно придумать, является осознание того, что ты занимаешься вещами, которые мировоззренчески расходятся с твоим представлением о том, что на самом деле нужно делать в этой жизни. Хотя я вроде бы нашел для себя лазейку...

PC ИГРЫ: То есть моральное оправдание того, чем ты занимаешься?
КранК: Я еще не уверен до конца, есть ли вообще конфликт.

PC ИГРЫ: А в чем, собственно, проблема?
КранК: Мы приходим в этот мир, чтобы совершить удивительное приключение и по возможности осознать как можно бОльшую его часть. Причем делать это надо перфектно, то есть вкладывая все, что у нас есть для этого. А это значит, что нужно смотреть на окружающий мир, что называется, широко открытыми глазами, а не поглощать суррогатные псевдореальности через маленькое, засранное мухами окошко монитора.
Игры – это форма эскапизма, ухода от реальности. Разумеется, я об этом начал задумываться сразу, как только начал их делать. Но ведь и литература, и кино, да и вообще почти все так называемое искусство – тоже эскапизм, да еще какой. У меня было оправдание, что игры – это расширение опыта. Они позволяют человеку в рамках одной инкарнации прожить множество фрагментов, недоступных в реальности жизней.

PC ИГРЫ: Все-таки технологически все не настолько радужно. То есть

ПРО АЛКОГОЛЬ

Помимо всего прочего, КранК с некоторого момента сознательно перестал употреблять алкоголь. То есть вообще. Что интересно – вместе с ним бросило пить внушительное количество сотрудников «К-Д ЛАБ». Теперь практически у каждого на столе стоит своя фирменная калебаска, а матэ объявлен официальным офисным напитком.

PC ИГРЫ: Ну, тезисно, расскажи, как так вышло?
КранК: Не буду грузить подробно. Вот представь себе формат mp3. Сжатие происходит за счет удаления частот, которые мы плохо слышим, и ими можно пренебречь, сохранив вполне сносное воспроизведение звукового потока. То есть достаточно много первоначально заложенной информации можно выкинуть без видимой потери для восприятия, так мы устроены. То же самое касается и изображения. Наше мышление тоже состоит из множества периодических процессов, причем некоторые мысли растянуты на десятилетия и сравнимы по протяженности со всей жизнью. Мы не можем их отследить на сознательном уровне, но именно они в конечном итоге формируют наше глубинное мировоззрение, то, с чем мы предстанем перед Богом, как ни пафосно это звучит. Мы живем, и в какой-то момент начинаем по-настоящему понимать нечто важное. Думаю, многим это знакомо. Так вот, алкоголь просто вымывает из нас эти низкочастотные мыслительные процессы, откладывает этот миг понимания. Это совсем не страшно, если вы хотите прожить как автомат. Так же как вполне можно слушать музыку в mp3, но не для истинного ценителя звука. Отказ от алкоголя не связан для меня с сохранением здоровья. Есть определенные тончайшие уровни восприятия и понимания, которые обмениваются на сомнительное сиюминутное удовольствие от алкогольной блокады. Застопорить эти тонкие процессы миропонимания на годы вперед можно просто бутылкой пива. Как только я это понял, решение никогда не прикасаться к алкоголю было принято мгновенно.



о полноценной реальности речи не идет.
КранК: Погоди, мы сейчас не говорим о технологии. Очевидно, что наш мозг предрасположен к существованию в иллюзиях. Общеизвестен факт, что перед смертью человек вспоминает самые яркие моменты своей жизни, на этом свойстве даже базируется одна из самых мощных техник накопления жизненной энергии. На протяжении жизни мы проходим кучу чекпоинтов, делаем зарубки, откладываем яркие переживания. Я абсолютно уверен, что по земле уже сейчас ходит масса людей, у которых в этот «золотой фонд» попадают и игровые моменты. Собственно, работать на этот фонд, как мне всегда казалось, весьма престижно...

PC ИГРЫ: Не вижу в этом ровно никакой проблемы. Если человек прожил скучную жизнь и, условно говоря, на смертном одре вспомнит, как он убегал от гранаты по трубе в Half-Life... что в этом плохого?
КранК: В том и дело, что я тоже считал это положительным аспектом профессии. Но последнее время стал натыкаться на мысли, ставящие игры в ряд пагубных «черных» техник, разрушающих людей своими манипуляциями. Как минимум не позволяющих трезво смотреть на окружающий мир. Впрочем, закончим об этом. Еще меня интересует вопрос – можно ли делать успешные и массовые, так скажем, игры, если среднестатистический игрок не является твоим подмножеством.

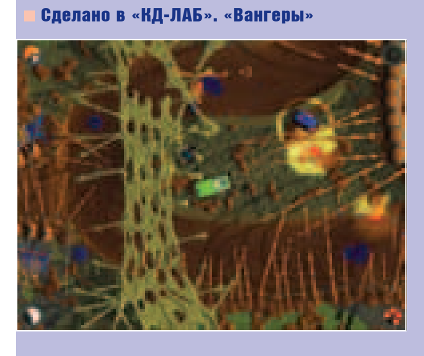
PC ИГРЫ: Совершенно ясно, что весь шоу-бизнес делается очень умными, расчетливыми и циничными людьми, это даже не обсуждается...
КранК: Да, они рассматривают людей как материал. Сейчас активно пропагандируется точка зрения, что ошибка многих разработчиков состоит в том, что они делают игры для себя. Я не хочу сейчас спорить, тема непростая, но для меня это точно не главная задача – чтобы человек пошел и заплатил свои $30, а дальше хоть потоп. Да, очевидно, что по этому пути идут почти все последние голливудские блокбастеры. Не сходить на них вроде как нельзя, но разочарование и сожаление о потраченном времени – непременный атрибут. Идет прямое, циничное выкачивание денег, как это ни банально звучит. Хотя я сам всегда с большим скепсисом воспринимал подобные рассуждения. Безусловно, нужно зарабатывать деньги. Но это не самоцель.

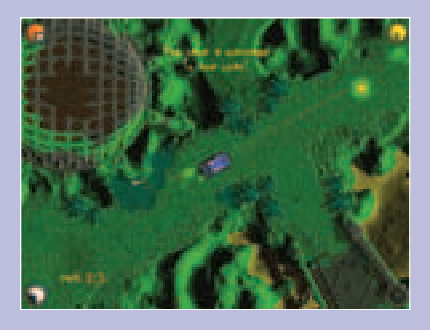
PC ИГРЫ: На все эти вопросы есть, как мне кажется, вполне однозначный ответ. Для этого надо ответить на один вопрос. Вот есть ты как бизнесмен. У тебя, у твоих продуктов есть целевая аудитория. Ты можешь сам себе (и заодно мне) сказать сейчас – кто они? То есть если ты понимаешь, что твой target group, условно говоря, тинейджеры, тогда и игры нужно делать соответствующие. Тогда вопрос в том – какую ты хочешь видеть у себя аудиторию?
КранК: Тут наслаивается другой, назовем его метафизическим, аспект. Аудитория, на самом деле, существует только в моем мозгу. То есть если очень грубо, то какую аудиторию я хочу, такая и будет.

PC ИГРЫ: Такая и будет?!
КранК: Понимаешь, дело в том, что нет никакой физической реальности в обычном, навязываемом нам с пеленок, представлении. Я не шучу и не говорю это просто чтобы показаться оригинальным. Но тут мы затрагиваем очень сложную, по крайней мере, для меня тему. Короче говоря, все эти слова про пять миллиардов людей на Земле и так далее – иллюзия.

Тут стоит сказать, что в ходе разговора КранК не раз упоминал в том или ином контексте Нейролингвистическое программирование (НЛП), подчеркивая, впрочем, свое негативное отношение к этой технике-полукровке. Он рассказал, что одним из главных принципов НЛП является то, что человек сам, своими мыслями, программирует окружающую его реальность. Реаль-

Сделано в «КД-ЛАБ». «Вангеры»







РЕАЛЬНОЕ ИМЯ
Андрей Кузьмин

ДАТА РОЖДЕНИЯ
24.04.1971

МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ
г.Калининград, Россия

ОБРАЗОВАНИЕ
Калининградский Государственный Университет, физический факультет, теоретическая физика

ОСОБЕННОСТИ БИОГРАФИИ
Февраль 1985 – осознал себя как мыслящее существо с намерениями;
1988 – написал свою первую игру про инопланетян и закончил с медалью школу;
октябрь 1988 – поступил в университет и создал свою музыкальную группу, исполнявшую электронный панк;
август 1992 – создал K-Division, группу игроделов-энтузиастов, переросшую позже в «КД-ЛАБ»;
январь 1994 – завел своего первого пушистого алабая;
июль 1996 – на листке в клеточку в первый раз написал слово «вангеры»;
декабрь 1997 – за пару часов придумал игру MOBL, которая на следующий год взяла Гран-при на японском конкурсе и денежный приз $ 200000;
март 2003 – выступил с докладом на первой КРИ о «некоторых аспектах игростроения».

ИГРА, ПОДСАДИВШАЯ НА ЭТО ЧЕРНОЕ ДЕЛО
Без вариантов: Biprolex

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА
Max Payne 2

ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ
«Догвилль»

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА
Теун Марез «Возвращение воинов»

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА
Aurore Rien «Telesthesia EP»

ЧЕМ, ПОМИМО «КД-ЛАБ», МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ
Тем, что родился на Земле и живет

В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ
Специалист по разведению тараканов в собственной голове

ОБЫЧНО ОДЕТ
В широкие брюки, трофейную футболку, свитер

НИКОГДА НЕ НОСИТ
Джинсы, галстук

В ХОЛОДИЛЬНИКЕ ВСЕГДА ЕСТЬ
Холодильника НЕТ

ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ
Гулять с умной книгой, играть/общаться с друзьями, ходить в баню, делать игры

ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ
Томаты, алкоголь, вранье

ность в таком контексте – вещь весьма условная. Т.е. мы с вами видим лишь то, что способен осознать и переварить наш мозг. Очень многие современные бизнесмены используют эту практику для достижения своих целей, не всегда, впрочем, осознавая глубинную подоплеку того, чем они занимаются.

PC ИГРЫ (ошарашенно): **КранК, очень сложно брать интервью в таких условиях.**

КранК: По-моему, реально большие деньги (если рассматривать деньги как нейтральный энергетический эквивалент) приходят не к тем, кто сидит и анализирует аудиторию. Тут действуют другие законы. Я их сформулировать пока (смеется) не могу. Я понимаю, что эта абстрактная аудитория – моя внутренняя модель. Мы все – маленькие белковые тела, раз и навсегда отделенные друг от друга. Поэтому даже если у тебя будет миллион параметров, описывающих твою целевую аудиторию, ты не сделаешь продукт, в который кинутся играть миллионы. А другие – сделают. И причина их успеха будет в другом.

PC ИГРЫ (с уверенностью в голосе): **Как это не сделаешь, когда делают и кидаются?! Люди изучают, пишут отчеты, для этого существуют целые компании...**

КранК: Ты думаешь, что прежде чем делать Doom, у id Software были такие отчеты?

PC ИГРЫ (уверенности явно поубавилось): **Не уверен...**

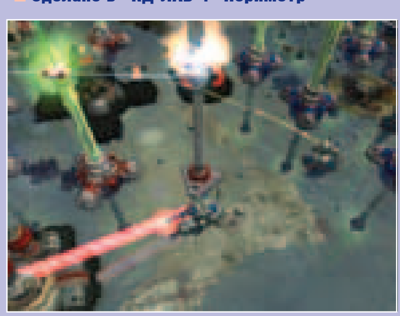
КранК (развивая успех): Вот и я не уверен! Doom – весьма яркий пример, хотя и служит демонам. Там действовали совершенно другие механизмы. Самое смешное, что все эти аналитические компании и их прогнозы основаны на эвристическом опыте других успешных продуктов. Достаточно посмотреть на их рецепты «рекомендуемых к успеху» игр: взять 20% такого-то хита, 30% – такого-то, добавим фишек оттуда и оттуда, все это замешаем и зальем соусом крутого брэнда (который, кстати говоря, создан другими людьми и в другой индустрии). Взять те же Star Wars... У Лукаса не было на столе никаких маркетинговых исследований и отчетов. Шоу-бизнес напичкан такими историями.

PC ИГРЫ: **ОК, тогда как, по-твоему, формируется конъюнктура рынка?**

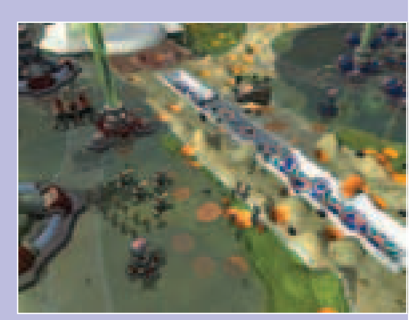
КранК: Точно не знаю. Это можно связать с разными вещами – пассионарные течения, забавы герметиков, божий промысел и т.п. Люди, основываясь далеко не на маркетинговых исследованиях, создают вещи, которые впоследствии становятся настоящими брэндами! Ни один соцопрос не поможет тебе вывести рецепт шедевра. Если, условно говоря, собрать 1 000 человек и спросить – «чего вы хотите?» – они тебе ничего конкретного не скажут. Потребитель – не создатель, он никогда не скажет – «мы хотим Звездные Войны». Взять ту же Diablo – сколько авторы ходили по паблишерам? Им все говорили: «Да вы что, это никогда не продастся!» И где сейчас Diablo? Я согласен, многие продукты высчитываются, но все эти расчеты строятся на достижениях совершенно другого рода.



Сделано в «КД-ЛАБ». «Периметр»









Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ВНИМАНИЕ!

Введена новая БЕСПЛАТНАЯ услуга – Курьерская доставка по Москве.

Доставка производится курьером в течение 3х дней на адрес любой фирмы.

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«PC ИГРЫ + 3 CD или DVD»
6 месяцев (12 номеров) – 960 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1920 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

СПРАВКИ

по электронной почте
subscribe_pg@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "PC ИГРЫ"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________
☐ На 12 месяцев, начиная с ______________
(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край
Город/село ул.
Дом корп. кв. тел.
Сумма оплаты
Подпись Дата e-mail:
Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"
за 200_г.
Кассир
Подпись плательщика

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"
за 200_г.
Кассир
Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_pg@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.



Текст: Ренат Незаметдинов

Меня зовут Ренат Незаметдинов. Мне 23 года, образование высшее; в «Акелле» с 1998 года. Успел поработать над «Корсарами» и «Пиратами Карибского моря». В «Корсарах» сначала участвовал в качестве сценариста, потом из этой позиции «плавно перетек» в гейм-дизайнера. Нижеследующий текст – мое личное мнение. Оно может не совпадать с мнением остальных людей, принимавших участие в разработке «Пиратов Карибского Моря», и уж ни в коем случае не является официальным мнением «Акеллы».

БОЛЬШОЕ ПЛАВАНИЕ КОРСАРОВ 2

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Кажется, это было так недавно – после выхода ***«Корсаров»*** мы всей командой собирались и обсуждали детали сиквела. Читали форумы, слушали отзывы игроков; смотрели, что можно улучшить в «Корсарах 2». Сейчас, оглядываясь назад, изумляешься – куда же девалась такая прорва времени? И лишь начиная перебирать в голове прошедшие события, осознаешь, сколько всего было сделано за эти два с половиной года.

Итак, в начале 2001-го команда «Корсаров» с энтузиазмом приступила к разработке сиквела. Мы планировали пересмотреть концепцию абордажа, добавить наземные сражения и путешествия по земле, а также увеличить количество островов на игровой карте. Создавался новый игровой движок, получивший название STORM 2.

Мы заранее отказались от нелинейного сюжета, поскольку его реализация требует больших усилий, и почти невозможно предусмотреть все логические неувязки, которые могут возникнуть при прохождении. Взамен в игру должен был быть включен генератор случайных квестов, который создавался еще для первых «Корсаров» – его просто не успели доработать к релизу. Как только все это было продумано и подготовлено, мы начали работу...

ПЕРВЫЙ «КОСЯК»

В течение года разработка шла почти по плану, пока не случился первый косяк. Поскольку мы планировали значительно увеличить количество анимации (по сравнению с первыми «Корсарами»), было решено использовать технологию motion capture. После проведенной по Москве разведки оказалось, что ни одна из имеющихся в городе установок motion capture нам не подходит. Тогда мы решили заказать анимацию за рубежом. Это выходило несколько дороже, но зато мы были уверены, что получим качественный конечный продукт.

Мы выбрали одну европейскую компанию и начали переговоры. Пару недель спустя я отослал им подробный список необходимой анимации, с описанием и небольшими иллюстрациями, после чего спокойно ушел в отпуск. Две недели спустя я, загорелый и веселый, вернулся в офис... И тут же меня вызвал к себе в кабинет **Дмитрий Архипов**, вице-президент по разработке. Мне было предъявлено обвинение в преступной халатности и уходе в отпуск с незавершенными делами. Когда я поинтересовался, в чем это проявилось, меня отвели к нашему аниматору **Сергею Капицыну**, и заставили просмотреть заказанный нами материал.

Анимация была ужасной. Кривой, косой, дерганой и незацикленной. Пребывая в легком шоке, я предъявил Сергею и Дмитрию документ, который отослал в эту самую европейскую компанию. После изучения документа мы сошлись на том, что я все же не виноват – описание анимации было весьма детальным и четким, а пояснительные рисунки к документу сам же Сергей и рисовал. Кроме того, после повторного изучения присланной анимации выяснилось, что местами нарушены даже базовые технические требования – суставы скелета были выкручены на 180-270 градусов. Особенно выделялась анимация страха. Персонаж должен был закрыться от игрока руками, словно в ужасе. Вместо этого он превращался в нечто такое, что вполне могло напугать до икоты самого игрока.

Вдоволь насмеявшись, мы вступили в затяжную переписку с руководством компании. Почему-то они не понимали, что все это нужно исправить и переделать... Развлекуха длилась почти два месяца, в течение которых нам удалось заставить их переснять часть анимации. После этого даже под угрозой суда я не смог добиться от них большего. Пришлось плюнуть и делать анимацию вручную. Движения, снятые с помощью motion capture, послужили для Сергея шаблонами. Надо сказать, что изготовление анимации подобным образом оказалось вполне эффективным, и в дальнейших проек-

тах мы будем делать ее именно так.
Примерно в это же время к проекту присоединился известный художник **Анри (Андрей Иванченко)**. Будучи одним из лучших в России иллюстраторов фантастической литературы и вообще великолепным компьютерным художником, Андрей очень быстро освоился с новой для него деятельностью и взял под свое руководство весь арт игры.

BETHESDA ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Тем временем для «Корсаров 2» искали западного издателя. Российским издателем мы уже тогда выбрали компанию **«1С»**, издававшую «Корсаров» и другие проекты **«Акеллы»** – у нас с ними давно сложились великолепные отношения. А вот поиск западного издателя был затруднен тем, что компания **Bethesda Softworks**, издатель «Корсаров» на Западе, хотела издавать и «Корсаров 2». К сожалению, контракт на первых «Корсаров» был заключен таким образом, что Bethesda имела права на торговую марку Sea Dogs, и для издания сиквела мы были обязаны в первую очередь обращаться к ним. Пока проект находился в начале разработки, Bethesda почти забыла про нас. Но после появления в интернете первых скриншотов они прислали своего представителя, и стало ясно, что игра пришлась им по вкусу.
Заодно они предложили портировать «Корсаров 2» на Xbox. Дело в том, что **Microsoft** не работает отдельно с разработчиками – поддержку для разработки игр на своей консоли они предоставляют только избранным издателям. Bethesda – один из таких издателей; таким образом, мы получили возможность сделать «Корсаров 2» под Xbox. Упускать подобный шанс было нельзя. То, что консольный рынок гораздо больше, нежели PC-рынок, не знает разве что глухой и слепой разработчик (*это правда, но только относительно суммарного рынка всех консолей, а не относительно рынка PC и рынка Xbox – ред.*).
Итак, издателем стала Bethesda Softworks, а «Корсаров 2» переориентировали на Xbox. Из-за этого выход игры пришлось переносить аж на полгода. Большинство арта пришлось переделать, чтобы вмещать игру в стандартные 64 MB RAM консоли. Программисты принялись усердно изучать специфику платформы; поначалу эта работа была сильно затруднена тем, что в Microsoft долго не могли выдать четкие спецификации на Xbox. Часть знаний по платформе нашим программистам пришлось добывать с помощью метода научного тыка, что зачастую приводило к весьма забавным ситуациям.
Кроме того, Microsoft, как и любой производитель консолей, предъявляет к игре очень жесткие требования, без выполнения которых она не может быть выпущена. Удовлетворяя этим требованиям, трудно сделать игру одинаково удобной для пользователей Xbox и PC-игроков, но мы приложили все усилия, чтобы она не стала «враждебной» PC.
Самой сложной задачей стала переработка игрового процесса под психологию приставочных игроков. Не секрет, что менталитет PC-аудитории сильно отличается от менталитета консольных игроков. Конечно, есть люди (я сам к ним принадлежу), которые с удовольствием играют и на PC, и на консолях, но основная масса приставочников на дух не переносит PC'шных игр. Поэтому всем нам пришлось здорово поломать голову, чтобы «Корсары 2» были приняты консольщиками. Забегая вперед, хочу сказать, что для команды, не имевшей опыта консольных разработок, мы очень неплохо справились с этой непростой задачей – на мой взгляд.

Честное слово, по количеству параллельных линий действия сюжет не уступал «Гипериону» Дэна Симмонса



Зачастую Натаниэлю приходилось сражаться с ужаснейшими монстрами

Или обнаруживать, что хождение по воде – отнюдь не прерогатива божественности!

К тому времени мы с **Артемом Романко** (aka **Gray Angel**) уже приступили к скриптованию квестов и сюжета. Потратив почти год на написание основной линейки и побочных квестов, мы рассчитывали, что скриптование пройдет более-менее гладко. Отказавшись от нелинейности в основном квесте игры, мы разработали отличный сценарий с участием двух персонажей – собственно Натаниэля Хока (который в то время еще был Блэйзом Девлином) и Даниэль Грин (ставшей впоследствии NPC). Сценарий включал в себя шикарную интригу с вероломным английским губернатором, военными действиями между Францией и Испанией, козням жадных пиратов и древним храмом инков с их несметными сокровищами. Структура сюжета была такова, что, только пройдя игру за обоих персонажей, можно получить полную картину происходящего. Честное слово, по количеству параллельных линий действия сюжет не уступал «Гипериону» Дэна Симмонса.
Конечно, не все шло идеально – при освоении новой технологии всегда неизбежны некоторые накладки, – но в целом все было хорошо. Как и можно было предположить, скриптование породило немало новых курьезов – к сожалению, не все из них удалось запечатлеть на скриншотах. Так, в частности, во время диалогов с игроком другие персонажи вполне могли отправиться погулять, оставив игрока в легком недоумении. Или, например, люди, радостно размахивая руками, взмывали в небо, как птицы!
Но вскоре большинство этих забавных проблем было устранено, и разработка вышла на финишную прямую. Вся команда напряглась для финального рывка, моральный дух был как никогда высок! Наивные – мы даже не представляли, что ждет нас впереди.

Команда напряглась для финального рывка… Наивные – мы даже не представляли, что ждет нас впереди

СМЕНА КУРСА

В один прекрасный вечер в конце февраля 2003 года, когда мы втроем – **Дмитрий Демьяновский**, Анри и я – обсуждали какую-то новую фишку, к нам зашел Дмитрий Архипов. Он протянул мне толстенную кипу бумаги со словами: «На, прочти». На титульной странице красовалась надпись «Pirates of the Caribbean story script». Так я впервые узнал о «Пиратах Карибского моря». Отдав мне на прочтение сценарий фильма, Дмитрий хотел узнать, чего будет стоить переработка сценария игры под фильм. А Демьяновский и Анри должны были оценить затраты по переделке кода и арта. Bethesda хотела лицензировать фильм и выпустить по нему игру, подгадав релиз к премьере.
После предварительной оценки выяснилось, что полная переделка игры под фильм займет еще как минимум год. Переработка только скриптов заняла бы месяцев шесть-семь. Поэтому максимум, что мы могли сделать в указанные сроки – это вставить в сюжет игры ссылки на фильм, изменить концовку и вырезать ту часть сценария, которая не согласовывалась с фильмом. Все это было подробно описано и отправлено в Bethesda с вопросом. Там решили, что этого достаточно. Разработка сменила курс. «Корсары 2» стали «Пиратами Карибского моря».
Здесь мне хочется сделать небольшое отступление. После выхода «Пиратов Карибского моря» на одном из игровых форумов мне довелось прочитать сообщение



На всех представленных в статье скриншотах изображены глюки и ошибки ранних версий игры

Ну чем не «Белое Солнце пустыни»?

Он не извращенец – это ошибка скриптора!

Неприятным сюрпризом стало то, что, оказывается, мы не могли использовать персонажей фильма для нашей игры

типа: «Наверняка это «Акелла» решила кинуть фанатов К2 ради денег. Bethesda это не так нужно – они и так кучу денег срубили на «Морровинде». После этого мне стало жутко обидно и вспомнилось, как мы все переживали, когда «Корсары 2» стали «ПКМ». Естественно, глупо оспаривать то, что сотрудничество с компанией **Disney** более прибыльно, нежели просто издание на Западе ***«Sea Dogs II»***. Рекламная кампания фильма должна была поспособствовать продажам игры. Но нельзя сказать, что у «Акеллы» был большой выбор. Западный издатель выдвинул очень жесткое требование превратить «Корсаров 2» в «Пиратов Карибского моря», и возможности сопротивляться у нас не было. А, честно говоря, очень хотелось. Даже осознавая, что экономически мы выиграем от этого, наступать на горло собственной песне очень тяжело.

Работа команды была почти парализована на неделю. Моральный дух упал. Но, тем не менее, работа продолжалась. В Bethesda отправился запрос на список изменений, которые превратили бы «Корсаров 2» в «ПКМ». И все было бы не так страшно, если бы основным и категоричным требованием издателя и Disney не было убрать возможность играть за Даниэль. Весь сюжет полетел к чертям. Добавить в него пиратов-скелетов и «Черную Жемчужину» было несложно. Но что делать, если сюжет, интрига которого рассчитана на двух персонажей, надо переделать, чтобы все свести к единственному Натаниэлю? К тому же за три месяца.

В результате «ПКМ» лишились прохождения игры за Даниэль. Исчезла часть квестов, что были сочтены неэтичными и неподходящими для игры под маркой Disney. Пришлось отказаться от работорговли и возможности брать заложников в расчете на выкуп. Еще одним очень неприятным сюрпризом стало то, что мы не могли использовать персонажей фильма для нашей игры. С самого начала работы над «Пиратами Карибского моря» мы пытались выяснить – можем мы использовать реальных героев фильма или нет. Но Bethesda все не давала четкого ответа, предлагая нам тем временем делать арт для этих персонажей. И когда все персонажи фильма были готовы и анимированы, оказалось, что мы не можем их использовать... Эти три месяца стали сущим адом для всей команды. Люди стали ночевать на работе (довольно привычное явление в нашей индустрии). По контракту у нас были очень жесткие сроки на разработку Xbox-версии, и на PC времени почти не оставалось. Несмотря на то что с игровой точки зрения версии почти идентичны, оказалось достаточно много различий, чтобы устроить разработчикам непрерывный аврал в течение трех месяцев. Работа замедлялась еще и тем, что все изменения надо было согласовывать и с Bethesda, и с Disney – процесс подтверждения изменений занимал дня три в лучшем случае.

Переделка скриптов в сумасшедшей спешке... Переписывание диалогов, чтобы игрок получил ту информацию, которая по первоначальному замыслу была доступна только при игре другим персонажем. И проверки, проверки, проверки – чтобы не осталось логических неувязок; чтобы не было багов; чтобы вставить в скрипт то, что просили изменить во вчерашнем письме из Bethesda...



БИТВА С БАГАМИ

То, что мы все-таки успели в срок, до сих пор кажется мне настоящим чудом. Еще большим чудом кажется то, что игра прошла сертификацию в Microsoft (все консольные игры перед отправкой в печать должны пройти сертификацию тестовой команды разработчика консоли). До сертификации мы

успели исправить такое количество багов, что внутри жила стойкая уверенность – что-нибудь еще найдется! К счастью, я был неправ.
После прохождения сертификации казалось, что основная часть работы сделана. Оставался лишь перевод игры на другие языки. «Пираты Карибского моря» должны были быть изданы в Штатах и в Европе. Предстоял перевод игры на французский, немецкий и испанский языки. Со дня на день мы ждали тексты остальных версий, чтобы вставить их в игру и благополучно завершить локализацию. Переводом текста на другие языки занимались сотрудники Disney, и тут не должно было быть подвохов... Получив обратно текст и начав вставлять его в игру, мы почти сразу обнаружили нарушение технических требований перевода. Были пропущены несколько строк, некоторые строки были смешаны в одну, или наоборот – одна строка разбита на две. Кроме того, зачастую оказывались переведенными скриптовые переменные. В свое время я сам работал над локализацией игр на русский язык, и впечатление от текста было такое, будто перевод выполнял второкурсник какого-нибудь захолустного института. Я даже спросил у нашего продюсера – точно ли перевод выполняли штатные переводчики Disney? Сказали, что да. В общем, мы продолжили вставлять текст, исправляя на ходу технические ошибки и несоответствия, сделанные переводчиком.
Затем началось тестирование. Bethesda заказала услуги компании, занимающейся тестированием и консультированием по улучшению ПО – **Absolute Quality**. Надо сказать, это было самое полезное, что Bethesda сделала за все время нашего сотрудничества. Более качественных, детальных и аккуратных bug-report'ов мне еще не приходилось видеть. Работать с Absolute Quality было совершеннейшим удовольствием. И это здорово, потому что иначе в тот месяц я серьезно рисковал свихнуться. Дело в том, что в переводе, который мы получили от Диснея (во всех версиях) обнаружилось огромное количество ГРАММАТИЧЕСКИХ и ОРФОГРАФИЧЕСКИХ ошибок! Мы начали их править. Представляете себе ситуацию: два человека, которые не знают ни французского, ни испанского, ни немецкого языка, исправляют ошибки в переводе, сделанном сотрудниками Disney! И самое забавное – мы их исправили. Естественно, с помощью все той же Absolute Quality. К нашему счастью, указывая на очередную текстовую ошибку, тестеры из Absolute Quality предоставляли и варианты ее исправления. После того как этот ужасный месяц прошел, я посчитал количество исправленных ошибок – оно слегка перевалило за тысячу. Думаю, это своего рода рекорд по количеству исправленных глюков за месяц!



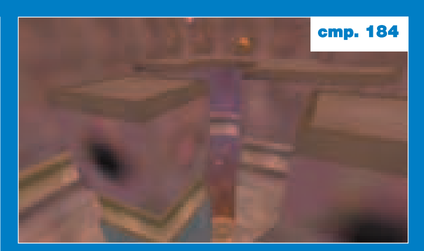
HAPPY END

Нельзя сказать, что разработка приносила только отрицательные эмоции. Грело душу, что наша игра – первая из российских на Xbox; что это первый отечественный проект класса AAA. Отдельное спасибо хочется сказать нашему продюсеру из Bethesda, **Джоэлу Максимиллиану Бретону** (Joel Maximillian Breton), который регулярно кормил нас пиццей, давал полезные советы и поднимал настроение всей команде. Не думайте, что разработка превратилась в каторгу – это была тяжелая, выматывающая, но все же приятная работа.
В заключение этого повествования хочу от чистого сердца заявить, что я был очень рад работать вместе со всеми людьми, принимавшими участие в создании игры. Не умаляя достоинства всех остальных деятелей нашей индустрии, я, тем не менее, считаю их самой лучшей и талантливой командой в России. И надеюсь, что вместе мы разработаем и выпустим еще немало хороших игр для вас, дорогие геймеры!

В НОМЕРЕ:

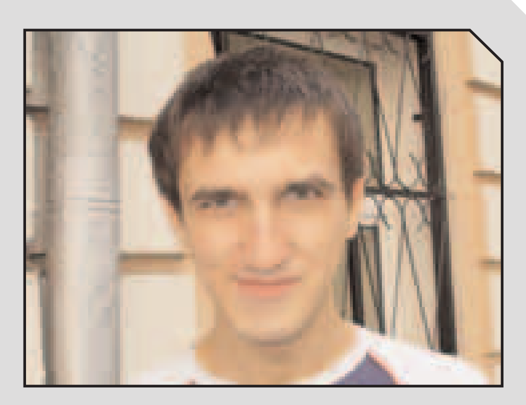

стр. 182

«Черно-белый киберспорт»


стр. 184

Руководство по созданию конфига в Quake III Arena

«ЧЕРНО-БЕЛЫЙ КИБЕРСПОРТ»



Здравствуйте! Позвольте представиться – Роман Тарасенко, в игровом мире известный под псевдонимом Polosatiy. Возможно, вы уже знакомы со мной по рубрикам «Киберспорт» в журналах «Страна Игр» и «Путеводитель: Страна Игр», и вот теперь мне выпала честь говорить с вами на эту же тему и в «РС ИГРАХ». В этом, первом, номере вас ждут: размышления на тему того, что остается за кулисами киберспортивных мероприятий, руководство по созданию собственного «конфига» в Quake III Arena, интервью с virtus.pro*Antikiller'ом (Counter-Strike), тактика за Нежить в Warcraft III и обзор интересных модификаций для Quake III Arena и Warcraft III.

Все мы любим игры. Некоторые помнят и золотые времена зарождения развлекательно-компьютерной индустрии – тетрис, диггер и, конечно, Doom. С выходом первого Quake стал огромными темпами развиваться мультиплеер, который в последствии и породил его величество киберспорт, сразу же покоривший сердца миллионов подростков во всем мире. Сотни тысяч пацанов ночи напролет рубятся в свой любимый Counter-Strike, миллионы стратегов устраивают бесконечные баталии на серверах battle.net в Warcraft III. Чем их так привлекает киберспорт?

Во-первых, он дает возможность зарабатывать деньги, играя в игры. Американский прогеймер Fatality выиграл на турнирах почти 200 000 долларов, а призовые питерца Алексея «LeXeR» Нестерова в 2001-2002 годах составили более 30000 баксов. Сайт http://www.challenge-tv.com/players/ содержит подробную статистику заработков профессиональных киберспортсменов, хотя и не обновлялся уже достаточно давно. Однако не думайте, что все это дается так просто.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

В киберспорте часто происходят вещи, не зависящие от самих геймеров, но гарантировано портящие впечатления от какого-либо события. Например, компьютерный клуб объявляет о проведении



Clikarena 2003 – обман года

На нашем CD ты найдешь игровой фильм Cyberfight Sense, демонстрирующий великолепные фраги сильнейших игроков Quake III Arena.

чемпионата. Призовой фонд, заявленный организаторами, так и манит вкусными цифрами. Участники, сломя голову, мчатся через весь город, а то и страну, а на церемонии награждения (если таковая была вообще) в качестве призов получают лишь жалкую долю от указанного ранее фонда. Сами организаторы обычно ссылаются на «неожиданные проблемы со спонсорами» и прочую дребедень. Опасайтесь турниров, о которых вы слышали нечто вроде «там, говорят, очень большой призовой фонд будет» или «организаторы гарантировали увеличение денежных вознаграждений». На деле за этими многообещающими фразами чаще всего скрываются призы в виде дешевых принтеров или никому не нужных мышек. А клуб свою выгоду всегда поимеет в виде регистрационных сборов и раскрутки.

В декабре 2002 года на «Кубке Урала» всех победителей ждал настоящий сюрприз – вместо заявленных $700 за первое место в номинации Counter-Strike команда получила струйный принтер. Это на пятерых-то человек...



Геймеры: с чемпионата на чемпионат – без пива в долгой дороге не обойтись

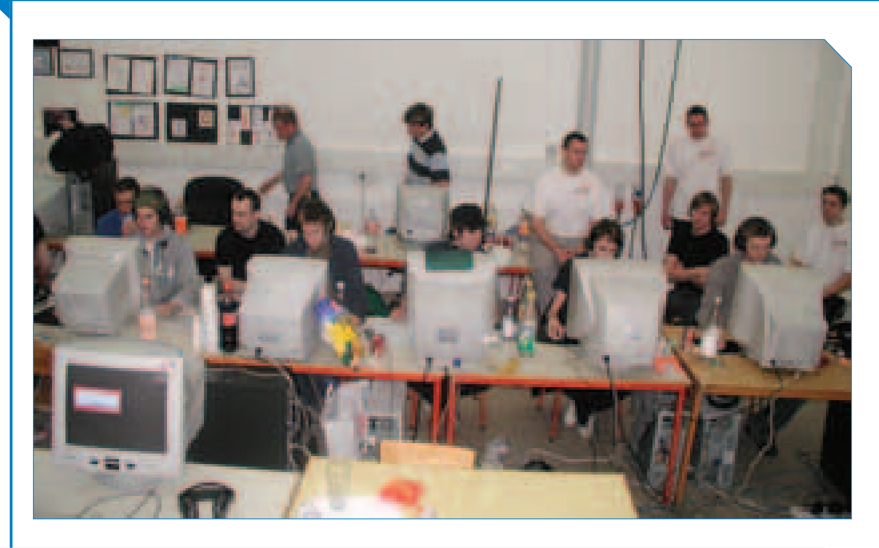

стр. 185

Тактика за Нежить в Warcraft III: The Frozen Throne


стр. 187

Интервью с virtus.pro*Antikiller'ом (Counter-Strike)

В НОМЕРЕ:



В КИБЕРСПОРТЕ ЧАСТО ПРОИСХОДЯТ ВЕЩИ, НЕ ЗАВИСЯЩИЕ ОТ САМИХ ГЕЙМЕРОВ, НО ГАРАНТИРОВАНО ПОРТЯЩИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ КАКОГО-ЛИБО СОБЫТИЯ.

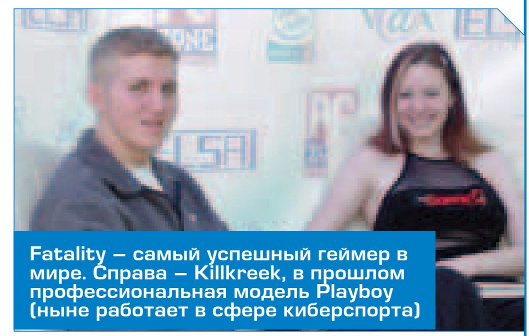


Статистика заработков профессиональных киберспортсменов за период 2000-2002 годов

Рассказывает c58|d1monn: «Вот и завершился самый ожидаемый турнир декабря, Кубок Урала 2002. Для многих команд он стал «туристической поездкой» в Екатеринбург – некоторые игроки, рассчитывавшие на крупный выигрыш, не имели денег даже на обратную дорогу. Впереди «Золотая Мышь» от той же организации, ФКС. Не удивлюсь, если вместо заявленных $4000 за первое место победитель получит что-то вроде стиральной машины».

САМЫЕ КРУПНЫЕ ОБМАНЫ

Теперь о «Золотой мыши». Соревнования, анонсированные ФКС (Федерация Компьютерного Спорта), обещали стать крупнейшими все в том же 2002 году. Полтора миллиона рублей в качестве призовых – вы только представьте себе эту сумму! Отборочные на этот турнир прошли в десятках городов по всей России, а так же в Украине. С каждого участника квалификации взимался немалый взнос – от 100 до 200 рублей. Финал «Золотой мыши» так и не состоялся, а геймерские денежки остались в руках организаторов. Более свежий пример – чемпионат Clikarena во Франции, прошедший в апреле этого года. Шестеро россиян отправились в Тулузу покорять местных красавиц. Не знаю, насколько им это удалось, но вот успехов на киберспортивном поприще наши добились немалых. Золотая награда в номинации FIFA Soccer 2003 (M19*Alex) и серебряные медали в Warcraft III (SK.Soul). Призовой фонд Clikarena составил 150 000 евро, но... Спустя несколько недель, прошедших в ожидании пополнения банковских счетов, победители получили сообщение о банкротстве Clikarena. Alex лишился заслуженных 1500 евро, а Soul не досчитался аж 3500 евро. Хотя больше всего не повезло болгарину DiDi8 (чемпион в дисциплине Warcraft III) – его «кинули» на 10 000 евро! Я уж не говорю про тех, кто потратил огромную сумму на проезд – ведь среди участников были корейцы и американцы, для которых одни только авиабилеты стоят больше штуки баксов. Вот таким непростым бывает киберспорт при ближайшем рассмотрении. Одной удачи и тренировок порой оказывается мало.



Fatality – самый успешный геймер в мире. Справа – Killkreek, в прошлом профессиональная модель Playboy (ныне работает в сфере киберспорта)

Ну и напоследок совсем свежий пример. В конце июня в Москве состоялись российские отборочные игры на Electronic Esports World Cup 2003. Победителям полагалась бесплатная поездка во Францию на финал ESWC, однако организаторы подозрительно поздно начали заниматься оформлением документов (виз и так далее), а в итоге никто никуда не поехал. Денежный эквивалент призерам турнира, конечно же, не дали.
В следующем выпуске я продолжу затронутую тематику.

РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ КОНФИГА В QUAKE III ARENA

Запустив впервые Quake III Arena, вы восхититесь буйством красок и великолепием графики. Однако если вы взглянете на экран профессионального киберспортсмена, то будете крайне удивлены «бедности» текстур и общей серости атмосферы. Возникает логичный вопрос: «Почему они играют на таких низкокачественных настройках, у них что, компьютер слабый?» Дело вовсе не в мощности «железа», а в умышленном отключении ненужных деталей и прибамбасов, которые мешают в важном поединке.

Если поковыряться в тонкостях конфигурационного файла («конфига») для Quake III Arena, то можно сделать из «Кваки» быстрый, плавный и грамотно настроенный инструмент для победы. На стартовом конфиге (по умолчанию называется q3config.cfg, однако все продвинутые игроки именуют его по-своему, например, polosatiy.cfg) даже самый опытный стрелок не сможет продемонстрировать все свои умения – вражеская модель слишком темная, да и эффекты стрельбы из оружия только мешают. Далее вы познакомитесь с самыми популярными командами и настройками конфигурационного файла Quake III Arena на примере моего собственного конфига (ищите на CD). Все команды вводятся с помощью консоли (клавиша ~). Если для выбранной команды не ставить значение, то вы узнаете значение по умолчанию.

bind <кнопка/клавиша> «команда» – назначить на клавишу команду (например, bind mouse1 +attack – по нажатию левой кнопки мыши выполняется назначенная команда, в данном случае производится стрельба);
bindlist – показывает все назначенные клавиши с их функциями;
name «Unnamedplayer» – выставляет никнейм в игре (например, name «Polosatiy»);
cg_fov 105 – угол обзора (лучше не ставить fov больше 120, иначе все объекты будут казаться слишком мелкими);
cg_drawgun 0 – убирает ствол с экрана (видимая пушка только мешает, закрывая обзор);
sensitivity 4.4 – чувствительность перемещения мыши (чем меньше sensitivity, тем более метко вы будете стрелять из точных видов оружия типа Railgun, Lightning Gun);
cl_mouseaccel 0 – отключает разгон мыши (если кому-то нравится, когда при резких движениях мыши ваш прицел перемещается гораздо быстрее, то пожалуйста. Кстати, Cooller и uNkind (чемпионы Q III) играют с акселерацией);
cg_zoomfov 60 – дальность оптического приближения zoom;
r_gamma 1.6 – яркость;
r_dynamiclight 0 – отключает динамическое освещение (различные переливающиеся текстуры и ослепляющие лампочки существенно отвлекают);
r_lodbias 1 – детализация модели оружия;
r_vertexlight 1 – включает векторное освещение (Quake III без этой команды становится мрачным и скучным);
r_fullscreen 1 – полноэкранный режим;
r_mode 4 – разрешение экрана (у меня 800x600);
r_depthbits 16 – глубина цвета;
r_texturebits 16 – битность текстур;
r_colorbits 16 – количество цветов;
r_picmip 5 – качество текстур, влияет на плавность игры (настоятельно рекомендуется значение «5», с r_picmip «0» экран как будто «рябит»);
r_displayrefresh 120 – выставляет герцовку монитора, снижает усталость ваших глаз (если у вас слабый монитор, попробуйте значение «100»);
r_intensity 1.5 – степень освещенности;
cg_gibs 0 – отключает показ разлетающихся останков противника (если вы любите мясо, то смело ставьте значение «1», однако будьте готовы к некоторому снижению производительности);
cg_shadows 0 – отключает тени, ко-

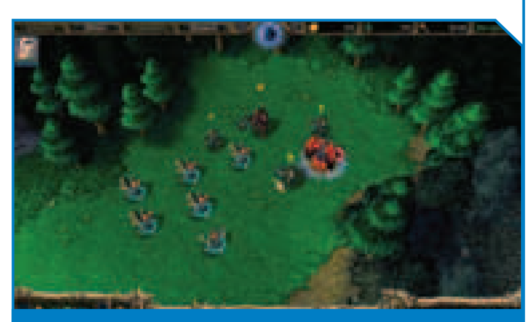


Одно и то же помещение в Quake III Arena при различных графических настройках выглядит совершенно по-другому. На картинке справа показан эффект описанного выше конфига (включен r_picmip «5» и r_vertexlight «1») – так играют профессионалы

торые в Q III только отвлекают;
cg_drawfps 0 – индикатор FPS (кадров в секунду);
cg_lagometer 1 – график, отображающий качество соединения с сервером (в локальных сетях lagometer лучше отключать);
cg_drawtimer 1 – индикатор сыгранного времени;
cg_drawdecals 0 – запрещает прорисовку рекламных спрайтов на стенах во время разминки;
cg_drawstatus 1 – отображает уровень здоровья и брони (без этого никуда);
cg_draw3dicons 0 – убирает трехмерные иконки здоровья и брони на панели статуса;
cg_drawrewards 1 – включает показ медалей за точную стрельбу из Railgun или несколько набранных фрагов подряд, поднимает настроение;
cg_simpleitems 0 – заменяет все 3D-модели оружия, брони, здоровья, предметов и артефактов в игре на обыкновенные спрайты (трехмерные предметы хуже видны на уровне);
cg_drawattacker 0 – убирает иконку в левом верхнем углу, отображающую атакующего вас игрока;
cg_drawcrosshair 1 – тип прицела, лучше настроить в меню;
cg_crosshairsize 22 – размер прицела;
cg_drawammowarning 0 – отключает индикатор, сообщающий о том, что скоро закончатся боеприпасы (приличных размеров надпись посреди экрана – она вам нужна?);
cg_crosshairhealth 0 – отключает изменения цвета прицела в соответствии с полученными повреждениями (прицел должен быть всегда одного цвета, чтобы не сливаться с различными стенками на карте);
cg_noprojectiletrail 1 – вырубает дым от полета ракет и гранат;
handicap 100 – не буду описывать эту команду, но трогать ее не рекомендуется ни в коем случае;
model xaero/default – ваша модель в игре;
cg_swapskins 0 – визуально изменяет цвет моделей команды на противоположный;
cg_teamrails 0 – при cg_teamrails 1 у всех игроков одной команды цвет «рельсы» соответствует цвету этой команды (работает только в командном режиме игры);
cg_showplayerlean 1 – показывает наклоны моделей игроков при перемещениях вбок, если отключить, то будет сложно предугадывать движения врага во время перестрелки;
cg_enemymodel tankjr/pm – указание модели, которая будет использоваться для отображения противника (лучше выбрать цвета поярче, чтобы противника было хорошо видно на любом расстоянии);
cg_enemycolors 2222 – устанавливает цвета для вражеских моделей (при использовании моделей «pm», например, keel/pm), где первая цифра отвечает за цвет следа от Railgun; вторая – за цвет головы; третья – за туловище; четвертая – за ноги;
cg_truelightning 1 – указывает на величину отставания следа луча Lightning Gun. Значение «1» убирает запаздывание луча от прицела, что облегчает попадание;
m_filter 1 – сглаживает движения мыши;
cg_altGrenades 1 – включает использование альтернативной модели и раскраски гранаты Grenade Launcher, которую заметно гораздо лучше;
cg_altLightning 1 – альтернативное отображение луча Lightning Gun;
cg_altPlasma 0 – стандартные шары плазмы;
cg_enableosphud 1 – разрешает использование osp-информационной панели;
cg_marks 0 – отключает следы от выстрелов на стенах, тормозящие ваш компьютер.

ТАКТИКА ЗА НЕЖИТЬ
В WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Шведский игрок SK. MaDFroG (Warcraft III) – уникальный киберспортсмен. Вопреки всем мнениям о том, что в стратегии от Blizzard правит бал одна лишь людская раса, MaDFroG на деле доказал ошибочность данного утверждения. Этот талантливый паренек признает лишь одну расу – Нежить, и играет он ей на загляденье любому мало-мальски разбирающемуся в Warcraft III новичку.


Если вы собираетесь атаковать вурдалаками, то первым героем выбирайте Повелителя Ужаса с Вампиризмом

В течение долгого времени SK.MaDFroG возглавлял европейский рейтинг battle.net Northrend, однако наивысшим его достижением можно назвать второе место на Electronic Sports World Cup во Франции в мае 2003 года. Далее вы подробней познакомитесь с тактикой MaDFroG'а, а на нашем CD вас ждет подборка лучших риплеев шведа в Warcraft III: The Frozen Throne 1.12. Стратегия SK.MaDFroG'а. Фантазия разработчиков Warcraft III вовсю проявила себя при создании Нежити. Постройки, юниты, зловещая атмосфера – все это просто завораживает. И от этого вдвое интересней смотреть за игрой настоящего мастера живых мертвецов, каковым является MaDFroG. Развитие экономики у этих необычных созданий сильно отличается от других рас – сбором ресурсов занимается не один вид существ, а сразу два: вурдалаки и послушники. Первые добывают древесину, вторые – золото, причем вурдалак за раз приносит 20 единиц леса, в то время как рабочие Орков и Людей – всего 10, а Эльфы – вообще 5. Для создания какого-либо здания послушнику необходимо лишь прочитать молитву над проклятой землей, после чего труженик может вернуться к своим прямым обязанностям, в то время как рабочие других рас не могут заниматься дополнительными делами до завершения постройки. Все здания Нежити (кроме Некрополя и Проклятого рудника) можно сотворить лишь на земле, охва-

ченной порчей. Как только сотворение завершится, вокруг нового здания распространится порча, пригодная для других сооружений. Юниты Нежити быстрее восстанавливают здоровье, находясь на своей территории. В начале поединка вам доступно главное здание (Некрополь), три послушника и вурдалак. Последнего отправьте рубить лес. Двум послушникам прикажите добывать золото в руднике. Третьим начните сотворение Склепа и Алтаря Тьмы, а в Некрополе закажите еще нескольких послушников (всего до 5 штук). Пятым создайте Зиккурат, по достижении 150 единиц золота – еще один. К этому времени у вас уже должен быть готов Склеп. Наймите сразу несколько вурдалаков (до 12 штук), одного из их отправьте на разведку, чтобы выяснить расположение базы противника. При достижении 320 единиц золота и 210 единиц леса усовершенствуйте главное здание до Чертогов Мертвых. В построившемся Алтаре Тьмы выбирайте первого героя – им должен стать Повелитель Ужаса с заклинанием Сон (это позволит вам на время усыплять вражеских бойцов). В дальнейшем развивайте магию Вампиризм и Темную стаю.



Рыцарь Смерти (с Ликом смерти) в сочетании с могильщиками – гроза любой армии

РАЗВИТИЕ И АТАКА

На своей базе берите под командование имеющуюся армию вурдалаков (2-3 оставьте добывать древесину) и во главе с героем очистите ближайшие окружности от нейтральных монстров, повышая опыт героя. Как только у вас появятся Чертоги Мертвых, необходимо сотворить 3 важных здания – Бойню, Древнее захоронение и Кладбище. Последнее, впрочем, можно было создать и в начале игры. Теперь ряды вашей армии должны пополнить могильщики (как можно больше) и Обсидиановые статуи (3-4 штуки). Если у противника множество колдунов, превратите Обсидиановые статуи в Сфинксов, анти-магия которых крайне разрушительна. В Древнем захоронении купите герою Жезл Некромантии, позволяющий оживлять убитых бойцов, превращая их в бесстрашных, хотя и слабых скелетов. Далее самое время нанять второго героя, Рыцаря Смерти со способностью Аура смерти (в дальнейшем развивайте Лик смерти, который помимо огромного урона войскам противника, восстанавливает здоровье дружественным существам). Как только ваши войска будут готовы отразить любую атаку, ищите место, где можно разбить вторую базу, дабы избавить себя от проблем с нехваткой ресурсов. На поздних этапах игры рекомендуется добавить в свою армию Некромантов, а также Банши (эффективны против бугаев Орды). Если противник копит воздушный флот, создайте в ответ Горгулий при поддержке могильщиков. На этом тактические советы игры за Нежить заканчиваются, надеюсь, вы сможете побеждать так же красиво, как SK.MaDFroG.

Выбор первого героя Нежити напрямую зависит от того, какими войсками вы собираетесь атаковать. Если вы предпочитайте рукопашный бой вурдалаков, то лучше нанять Повелителя Ужаса с Вампиризмом. Если основу вашей армии составят могильщики (в начале игры создайте Кладбище), то первым героем должен стать Рыцарь Смерти с заклинанием Лик смерти, которое способно излечивать могильщиков. Если ваш противник также специализируется на Нежити, в качестве начального героя берите Короля мертвых или Повелителя могил.

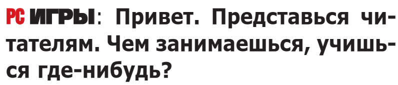


На своей базе Зиккураты (являющиеся осадными башнями) создавайте позади основных построек

ИНТЕРВЬЮ С virtus.pro*Antikiller'ом



Virtus.pro*Antikiller по праву считается одним из сильнейших CS-игроков России. В многочисленном списке его достижений присутствует первое место на Кубке Урала 2002, бронзовая награда WCG Russia 2003 и бесконечное множество побед на турнирах небольшого масштаба. Давайте познакомимся с этим талантливым киберспортсменом поближе.



PC ИГРЫ: Привет. Представься читателям. Чем занимаешься, учишься где-нибудь?
Antikiller: Привет. Меня зовут Смирнов Виталий, я из Москвы. Не учусь, так как в свое время уделял много времени киберспорту, и с учебой возникали проблемы.

PC ИГРЫ: Откуда у тебя такой никнейм? Уж не из фильма ли «Антикиллер»?
Antikiller: Когда я впервые пришел в клуб и сел за компьютер, в запущенной игре стояло имя Killer, которое впоследствии ко мне привязалось. Через некоторое время я осознал, что это самый примитивный ник, который только можно придумать – в каждой деревне таких killer'ов – пруд пруди, а мне хотелось быть единственным и неповторимым. В том клубе тусовался парень с кличкой Antiplayer. Мне очень понравилась приставка в его нике, и я взял себе такую же.

PC ИГРЫ: Занимаешься ли ты каким-нибудь спортом в реальной жизни?
Antikiller: В свое время увлекался футболом, да и сейчас иногда играю во дворе. А вообще – катаюсь на роликах, ну и, конечно, живу любимым киберспортом :).

PC ИГРЫ: Как давно играешь в Counter-Strike?
Antikiller: Около трех лет, с версии 6.5 или 6.6, сейчас не помню. Могу точно сказать, что m4a1 уже был с глушителем, а не с двойным прицелом. Эх, как давно это было.

PC ИГРЫ: Как тебе организация российского финала WCG в этом году?
Antikiller: Все было на высоком уровне. Конечно, есть нюансы, подпортившие впечатление, например миниатюрные столы, душная обстановка в игровой зоне. Тем не менее, скажу, WCG стоит того, чтобы тренироваться ради этого турнира в течение всего года.

PC ИГРЫ: Расскажи подробнее о Virtus.pro.
Antikiller: Virtus.pro (Antikiller, Patrick, SaldZy, MegioN, F1N) – команда единомышленников, у которых в голове не только компьютеры и игрушки. Помимо этого нас скрепляют дружеские отношения, хотя назвать нас лучшими друзьями будет неправильно, но и просто приятелями – тоже. Мы часто собираемся вместе и пьем пиво (или что покрепче) и обсуждаем все на свете.

PC ИГРЫ: У вас есть неудобный противник?
Antikiller: Мы давно сошлись во мнении, что самый неудобный противник – это мы сами. В противостоянии двух сильнейших команд побеждает тот, кто не допускает оплошностей и ошибок. Если мы выиграли, значит, победили самих себя. Такая игра заслуживает уважения.

PC ИГРЫ: Что необходимо для популяризации прогрессивного молодежного движения под названием киберспорт? Сможет ли в этом помочь, например, телевидение?
Antikiller: ТВ? Запросто. Нужно сделать программу не так, чтобы люди, посмотревшие ее, думали, что Counter-Strike – это отличный повод забить на школу, а рассказать о том, как игры способствуют развитию альтернативного и модного спорта, где можно найти друзей, добиться некой поставленной для себя цели и выиграть немного денег на карманные расходы.

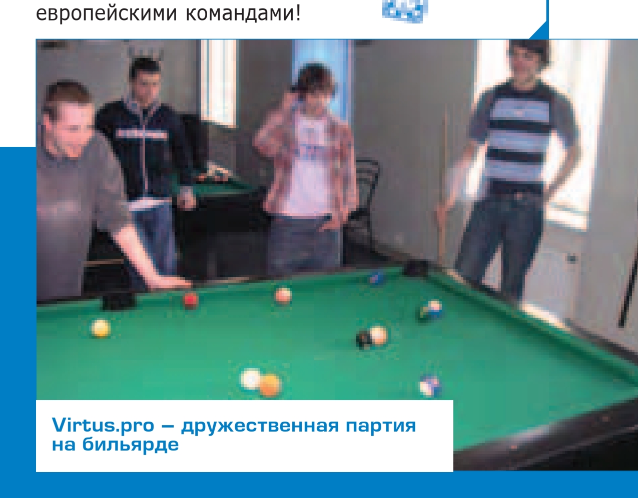
PC ИГРЫ: Во всех видах традиционного спорта есть такое понятие, как конец карьеры. А как с этим обстоят дела в компьютерной сфере?
Antikiller: После окончания профессиональной игровой карьеры (с чемпионатами и так далее) можно тренировать симпатизирующую вам команду, делясь опытом с новичками.

PC ИГРЫ: Что делает Counter-Strike для тебя такой любимой игрой? Как насчет Quake III Arena или Unreal Tournament 2003?
Antikiller: CS – единственная толковая командная игра. Более реалистичная. Играя в нее, я получаю огромное удовольствие.

PC ИГРЫ: Спасибо за интервью, добавишь что-нибудь напоследок?
Antikiller: Хочу поблагодарить компьютерный клуб PvP за предоставленную базу для тренировок и возможность играть по интернету с европейскими командами!

PC ИГРЫ: Твой идеал киберспортивных соревнований?
Antikiller: Четкое расписание, удобная игровая зона, чтобы команды находились на большом расстоянии друг от друга. Жесткое, но справедливое судейство и, конечно же, достойные призы. Лучший чемпионат, в котором я участвовал – WCG Russia 2001.

PC ИГРЫ: Раньше не было клана Virtus.pro, а был a-Line - одна из самых ярких команд 2003 года. Почему a-Line больше не существует?
Antikiller: На самом деле у нас спорное прошлое, было много ярких побед и не менее ярких поражений. A-line не прекращает свое существование, скорее продолжает в новом качестве. Название - не главное, тем более, нам нравится наше новое имя. Костяк команды сохранился в полном составе. Ну а изменения связаны со спонсором, с новым подходом к менеджменту. Сейчас мы стремимся выйти на новый профессиональный уровень...



Virtus.pro – дружественная партия на бильярде

Одним из самых захватывающих и перспективных игровых жанров, безусловно, является MMORPG. Огромные миры со своими обычаями и традициями, заставляющие тебя сутки напролет просиживать перед монитором! И главное, ты там не один – множество людей живут одной жизнью вместе с тобой. Думаешь, для игры тебе нужен выделенный канал? Это неплохо, но и 36.6 Кбит/сек вполне достаточно. Да и ежемесячная плата не такая большая, как кажется. Ведь онлайновая игра может заменить все обычные однопользовательские. Осталось только выбрать.

текст: Андрей «Volger» Корнеев

ONLINE RPG

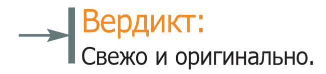
ГЛАЗА РАЗБЕГАЮТСЯ!...



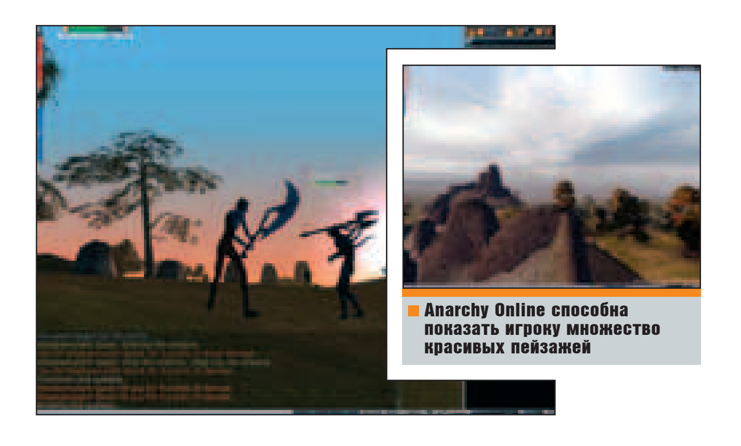
ANARCHY ONLINE

http://www.anarchyonline.ru

Действие этой игры разворачивается в будущем, на планете Rubi-ka – это единственное место во Вселенной, где был найден очень ценный ресурс Нотум. Компания Omni-Tek тысячелетиями добывала его, подавляя все попытки захватить его источники. Но настал момент, когда на планете началась война за передел территорий...
С одной стороны – Omni-Tek, пытающаяся вернуть себе власть, с другой – противоборствующие кланы сопротивления и нейтральная сторона. Сейчас игроков в Anarchy Online довольно много, и поэтому играть в нее будет действительно интересно! Игра популярна среди российских игроков из-за удобного способа оплаты. Карта на 30 дней игры в АО стоит 450 р., а на 90 дней – 1200 р.



Вердикт:
Свежо и оригинально.



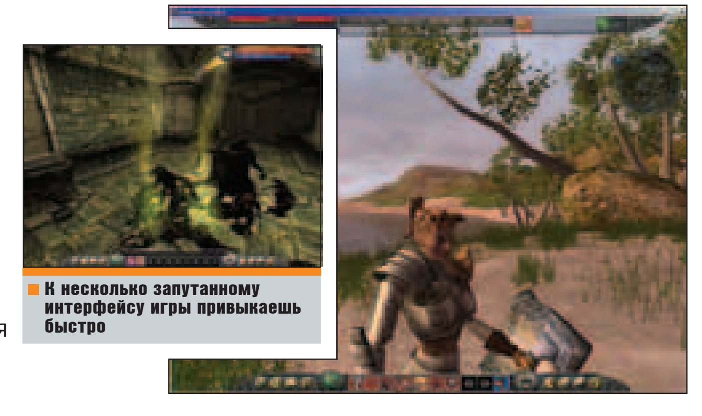
Anarchy Online способна показать игроку множество красивых пейзажей

ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS

http://www.ac2online.com

Перед нами классическая фэнтезийная RPG. Сюжетно Asheron's Call 2 является продолжением первой части. События игры переносят нас в мир Dereth, который пережил ужасную катастрофу. Конечно, вся надежда на возрождение полностью возложена на тебя.
В игре представлено три расы, каждая со своими уникальными способностями и навыками. Поначалу их будет не так много, но, постепенно развиваясь, персонаж может достичь невиданных высот.
Если ко всему прочему добавить неплохую графику и приятную музыку, то получится отличная игра, у которой уже есть тысячи фанатов по всему миру.

Вердикт:
Классическая онлайновая RPG с единым миром.



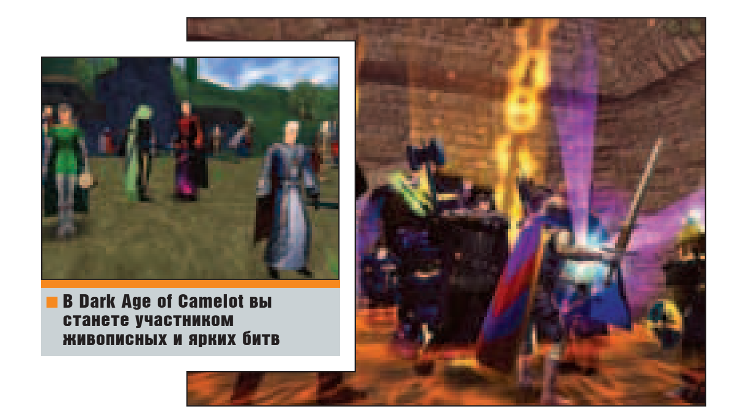
К несколько запутанному интерфейсу игры привыкаешь быстро

DARK AGE OF CAMELOT

http://www.darkageofcamelot.com

После смерти короля Артура и рыцарей Круглого Стола некогда единые земли разделились на три враждующих королевства: Мидгард, Хиберния и Альбион. И именно ты с соратниками должен привести одно из них к решающей победе, захватывая новые территории и отстаивая свои. Мир Камелота сложен и опасен, поэтому, чтобы выжить в нем, придется объединиться с другими игроками. Конечно, ничто не помешает отправиться в путь одному. Но тогда придется изрядно попотеть, продвигаясь вперед – особенно в самом начале игры, когда персонаж еще недостаточно силен. Кроме того, онлайновые игры созданы для командной игры, этим они и прекрасны!

Вердикт: Однообразно. Развитая социальная составляющая.



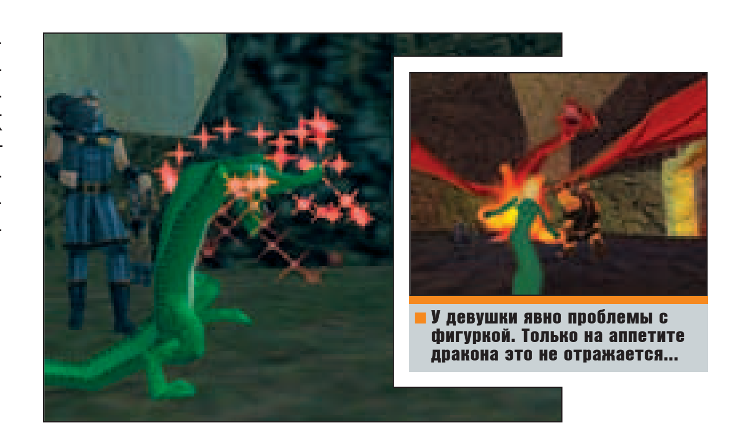
В Dark Age of Camelot вы станете участником живописных и ярких битв

EVERQUEST

http://www.everquest.com

Одна из самых впечатляющих игр этого жанра. Это первая MMORPG с полностью трехмерным игровым движком. Хотя по нынешним меркам графика немного устарела, для онлайновой RPG она вполне годится! Еще одна изюминка, отличающая EverQuest от других игр этого жанра – вид от первого лица.
В EQ геймеру предоставлена невероятная степень свободы. В огромном мире Норрата можно пойти куда угодно, есть множество интересных квестов и локаций. Неудивительно, что EQ стала рекордсменом по количеству игроков. К игре периодически выходят официальные дополнения, расширяющие территорию, меняющие баланс сил и вводящие новые расы.

Вердикт: Истинная классика жанра, отменный геймплей.



У девушки явно проблемы с фигуркой. Только на аппетите дракона это не отражается...

STAR WARS GALAXIES

http://starwarsgalaxies.station.sony.com

Оригинальный проект по мотивам популярного сериала. Если ты поклонник вселенной «Звездных войн», то Star Wars Galaxies – это именно то, что тебе нужно. Весь игровой процесс основан на взаимопомощи персонажей. Основная изюминка SWG в том, что игроки сами дают друг другу поручения. Тот, кто принял задание, выдает заказчику вексель, который покроет расходы заказчика в случае провала. А если игрок злонамеренно обманет работодателя, то последний может обратиться в службу охотников за головами, которая подыщет работу для еще одного игрока, целью которого будет наказать мошенника. Круто, не правда ли?.. Особенно если учесть, что месяц игры стоит порядка $14.

Вердикт: Фанатам «Звездных войн» играть обязательно.



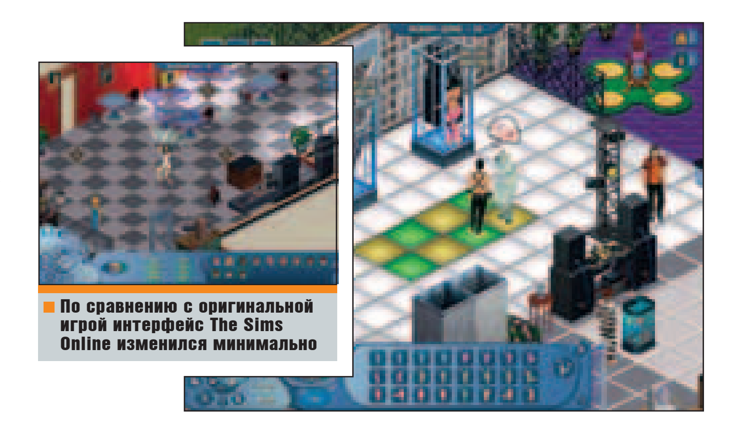
При виде этого скриншота у фанатов «Звездных Войн» должна проступить слеза

THE SIMS ONLINE

http://thesimsonline.ea.com

Сетевая версия суперпопулярной игры, которая позволит нам поселиться в огромном виртуальном городе, бок о бок с такими же людьми, чтобы жить, работать и развлекаться. Так же, как в offline-версии, создаем уникального персонажа, покупаем небольшой домик и обставляем его тем, на что хватит денег. Закончился стартовый капитал? Придется устраиваться на работу. Заработав побольше, ты построишь «дом своей мечты», куда сможешь пригласить в гости виртуальных друзей, или же можешь сам отправиться в гости к ним (главное отличие онлайновой версии). Ничего кардинально нового в игру добавлено не было, многим поклонникам The Sims она очень нравится.

Вердикт:
Только для фанатов The Sims.



По сравнению с оригинальной игрой интерфейс The Sims Online изменился минимально

ULTIMA ONLINE

http://www.uo.com

Думаю, все знают громкое имя самой, скажем так, «основополагающей» ролевой онлайновой игры. Хоть и говорят, что UO давно устарела, а ее графика способна лишь навевать воспоминания о старых добрых временах, интерес игроков к ней до сих пор не угас. Origin удалось создать уникальный мир, который привлекал и продолжает привлекать десятки тысяч геймеров. Кроме того, к UO периодически выходят обновления, вносящие разнообразие в этот и без того манящий мир. Месяц жизни в UO стоит $15.99, что на первый взгляд слишком много для игры с такой, далеко не самой современной графикой. Но не стоит забывать о том, что в UO самый проработанный и густонаселенный мир среди всех онлайновых RPG.

Вердикт:
Для хардкорных геймеров.



Главный плюс графического движка UO – низкие требования к компьютеру

WORLD OF WARCRAFT

http://www.blizzard.com/wow

Эта игра еще не вышла, но не рассказать про нее было бы преступлением. Уже совсем скоро тысячи, а то и миллионы людей по всему миру погрузятся в столь знакомый и, в то же время, такой новый мир... С новой силой вспыхнет война между людьми и орками, и вселенная Warcraft предстанет перед нами в совсем ином ракурсе.
Что касается графики, то WoW обещает стать одной из самых красивых в своем жанре. Нас ждет четко продуманный интерфейс и сбалансированный геймплей – это в Blizzard всегда умели делать. Мы сообщим вам все подробности, как только выпытаем их у разработчиков. А пока остается только одно – надеяться и ждать...

Вердикт:
Многообещающий проект, скрещиваем пальцы.



Возможность лично повыбивать зубы «этим гадам оркам» понравится многим

Автор: Станислав Полозюк

Увы, далеко не каждый может позволить себе скоростной доступ в интернет. А вот модемом может пользоваться каждый владелец ПК. Да, 3-5 Кб/сек (в лучшем случае) – это не фонтан, но иногда другого не дано. Однако даже и в таких ситуация можно кое-что поправить. Главное, чтобы руки росли откуда надо...

РАСКОЧЕГАРЬ МОДЕМ

Наглядное пособие (Windows 98)





Всего существует четыре метода «разгона» интернет-соединения:

1. Кэширование информации, полученной из Сети, на локальном диске (или работа через proxy server).
2. Уменьшение объема пересылаемых данных (сокращение трафика).
3. Максимальное использование пропускной способности канала связи.
4. Тонкая настройка параметров ОС, ответственных за работу в сети.

Сейчас многие сайты имеют такой алгоритм работы и программную основу, что кэширование лишь замедлит, а не ускорит их работу. Можно задать вручную кэшируемые URL'ы (есть даже специальный софт), но это дело долгое и нудное, особенно если ты просматриваешь десятки или даже сотни динамически обновляемых страниц.
Уменьшить же объем входящего трафика совсем

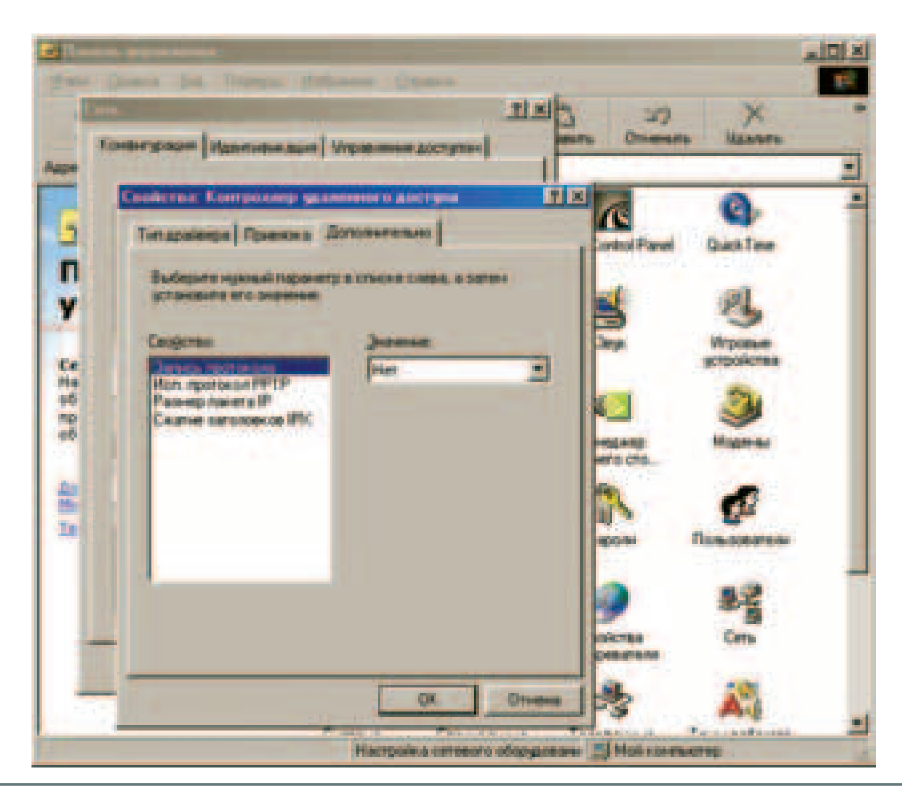
просто: в свойствах обозревателя отключи отображение графики. Но нужна ли тебе «голая» страничка с одним текстом?.. Я тоже так думаю; посему эти два метода оставим самым дотошным. А вот с настройкой системы дела обстоят немного иначе. Но сразу тебя предупреждаю, в ходе отладки будут проводиться изменения в реестре и файлах win.ini, system.ini (обязательно сделай их копии!). В принципе, ничего архисложного мы делать не будем, просто надо быть внимательным и не бояться экспериментировать.

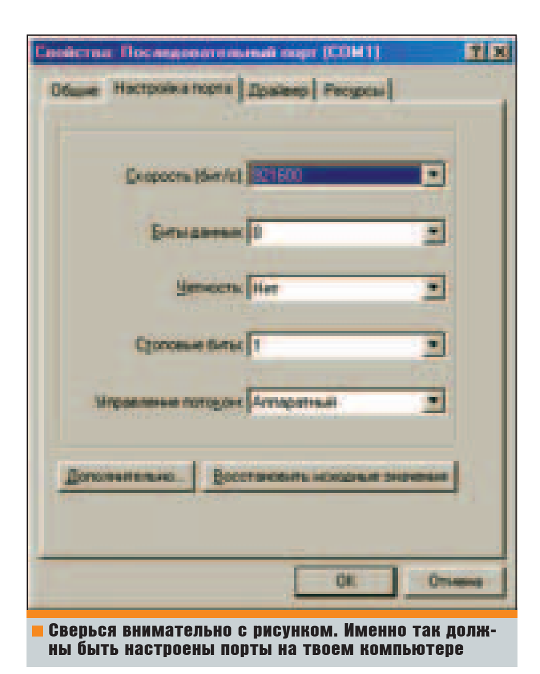
НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ

Начнем с самого простого: проверки настройки соединения. Для этого зайди в папку «Удаленный доступ к сети» и там вызови «Свойства» соединения с провайдером. На вкладке «Тип сервера» отключи неиспользуемые протоколы (оставь только TCP/IP, при условии, что ты не подключен к локальной сети) и деактивируй «Вход в сеть». Таким образом, должно остаться две галочки (напротив TCP/IP и «Программного сжатия данных»).

Так же зайди в меню свойств модема («Мой компьютер» -> «Свойства» -> «Устройства» -> «Модем» -> «[твой модем]»). Здесь на закладке «Модем» выставь максимальную скорость на 115200 бит/сек. Однако есть возможность поднять максимум до 921600 бит/сек. Для этого нужно лезть в реестр, поэтому обязательно зарезервируй его, так как здесь ошибка недопустима (система накроется, даже к мыши притронуться не успеешь). Создай файл **MODEM921600.REG** со следующим содержанием:

REGEDIT4 [HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Modem\0000]
"Properties"=hex:80,01,00,00,ff,00,00,00,ff,00,00,00,07,00,00,00,0f,00,00,00,





Сверься внимательно с рисунком. Именно так должны быть настроены порты на твоем компьютере

77,07,00,00,00,10,0e,00,00,fa,00,00.

Проверь, нет ли опечаток, сохрани и запусти файл двойным кликом левой кнопкой мыши. Введенная информация пропишется в реестре; кроме 921600 бит/сек. появятся еще 230400 и 460800 бит/сек. Советую поэкспериментировать с максимальным значением скорости (так как при 921600 бит/сек. модем может не заработать) и выбрать оптимальную. Думаю, разберешься.

После этого в «Подключении» нажми на кнопку «Дополнительно». В появившемся окне поставь галочки напротив «Обработки ошибок», «Сжатия данных», «Контроля передачи данных» (здесь точку в «Аппаратном (RTS/CTS)») и нажми «ОК». Зайди в «Параметры порта» и передвинь движки, регулирующие размер буфер FIFO в крайнее правое положение.

Теперь перейдем к более сложному: редактированию win.ini и system.ini. Открой первый из файлов (оба – в папке Windows) и найди раздел [Ports]. Здесь нужно прописать следующие параметры: COM3:=921600,n,8,1,p; COM4:=921600,n,8,1,p; COM1:=921600,n,8,1,p ; COM2:=921600,n,8,1,p. Бывает такое, что прописанное (даже при сохранении файла) сбрасывается. Поэтому есть более простой способ (если ты новичок, то советую им воспользоваться): заходишь в «Мой компьютер» -> «Свойства» -> «Устройства» -> «Порты COM и LPT» -> «Последовательный порт (COM1)» -> «Настройка порта». Здесь выставляешь скорость на 115200 бит/сек.

Далее в графе «Бит данных» указываешь 8, «Четность» – нет, «Стоповые биты» – 1, «Управление потоком» – Аппаратный. Аналогичные действия проделываешь и с портами Com 2, 3, 4.

Переходим к system.ini. Увы, тут только один способ редактирования. Открываем файл и в секцию [386Enh] дописываем параметры для портов COMBoostTime=1 COM2Buffer=1024. Это позволяет увеличить быстродействие и размер буфера очереди порта, к которому подключен модем. Разные источники рекомендуют устанавливать параметр COM2Buffer (по умолчанию –

128 байт) от 512 байт до 16 килобайт. Оптимальным выбором будет от 1024 байт до 3 Кбайт, так как при очень больших значениях связь может ухудшиться, а малый размер буфера – привести к потере информации на быстрых линиях. А лучше, если ты поэкспериментируешь и выберешь оптимальное значение для конкретных ПК, модема и линии.

И это еще не все! Лезь в «Пуск» -> «Настройка» -> «Панель управления» -> «Сеть» -> «Контроллер удаленного доступа». Открой закладку «Дополнительно» и выставляй следующее: «Запись протокола» – нет, «Использовать протокол PPTP» – да, «Сжатие заголовков IPX» – нет, «Размер пакета IP» – большой. Теперь поясню: после проделанных действий MTU (Maximum Transfer Unit, максимальная величина передаваемой информации) станет равным 1500. Это значение лучше уточнить у провайдера и выставить у себя такую же MTU, как и у него. Да, и поставь точку напротив «Драйвер NDIS для расширенного режима (32/16 разрядов)» (находится в закладке «Тип драйвера»).

Также замедлять работу браузера (Internet Explorer) может большой локальный кэш («Временные интернет-файлы»). Рекомендую зайти в свойства обозревателя, на закладке «Общие» выбрать «Параметры» «Временных файлов интернета» и выставить бегунок на 10-30 Мб.

Теперь более точно настроим протокол TCP/IP и устраним некоторые ошибки. Делается это редактированием реестра. Добавь в него это:

[HKEY_LOCAL_MACHINE \System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP] "Tcp1323Opts"=dword:00000003 "SackOpts"="1" "BSDUrgent"="1".

Кстати, количество одновременных подключений к серверу HTTP 1.0 ограничивается четырьмя, к серверу HTTP 1.1 по умолчанию может быть только два одновременных подключения. Стоит поправить это дело, увеличив цифры до восьми. Опять лезем в реестр:

[HKEY_CURRENT_USER \SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings] "MaxConnectionsPer1_0Server"=dword:00000008 "MaxConnectionsPerServer"=dword:00000008 .

ОС отлажена, остается задействовать имеющийся канал по максимуму!

ГРУЗИМ КАНАЛ

Небольшая ремарка: задействовать пропускную способность по максимуму можно только при закачке графики, файлов, mp3-шек и т.п. При закачке текстовой информации этот метод тебе не поможет. И вот почему: чтобы использовать максимальную пропускную способность канала, нужны утилиты типа ReGet (Deluxe, хуже – Junior), FlashGet, GetRight и т.п. Все это менеджеры закачек. Они используют алгоритм многопотоковой загрузки, разбивая загружаемые файлы на секции. Причем количество секций соответствует количеству соединений с удаленной системой. В интернете они пройдут через разные узлы и, соответственно, обеспечат разные скорости. Пусть не все они будут быстрыми, но суммарная скорость многократно возрастает. Например, в случае с ReGet Deluxe, утилита «бьет» файл на две-семь секций и таким образом получается двукратный прирост в скорости.

ТЕСТЫ: ТЕОРИЯ И РЕАЛЬНЫЕ ЦИФРЫ

Теперь о том, что реально получилось на моей машине: Pentium-4 2.0 Gz, 256 Mb DDR Ram (PC2100), 64 Mb Asus GeForce 4 Ti4200, 3Com U.S. Robotics 56K Faxmodem и MS Windows 98 SE. Доступ мне обеспечивал провайдер «ААА-Интернет». Скажу откровенно: отладка ОС не дала такого прироста скорости, как хотелось бы. Так, при соединении на 31200 бит/с на загрузку http://www.yandex.ru до отладки уходило около 27-30 сек., после – 22-24 сек. А 50 сек. на http://www.mp3search.ru сократились до 45-46 сек.

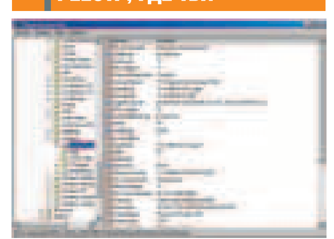
Думаю, разницу в 10-20% ты заметишь, да и Windows отладить, в любом случае, полезно, но это не ускорение в 2-3 раза...

Для тестирования «полной загрузки» канала я выбрал музыкальный портал Rmp.ru и песню Panjabi MC – Jogi (Main Mix) (файл panjabi_mc_-_Jogi_Main_Mix.mp3 размером 4711 Кб). При загрузке браузером скорость колебалась от 2.5 Кб/сек до 3 Кб/сек. А вот при использовании Reget'а ниже 3.2 Кб/сек скорость не падала (максимальная отметка замечена в районе 4.1 Кб/сек) и время загрузки уменьшалось на 4-7 минут (с 20 до 13-16). Прирост за счет «разбивания» файла на 5 секций – 20-35%!

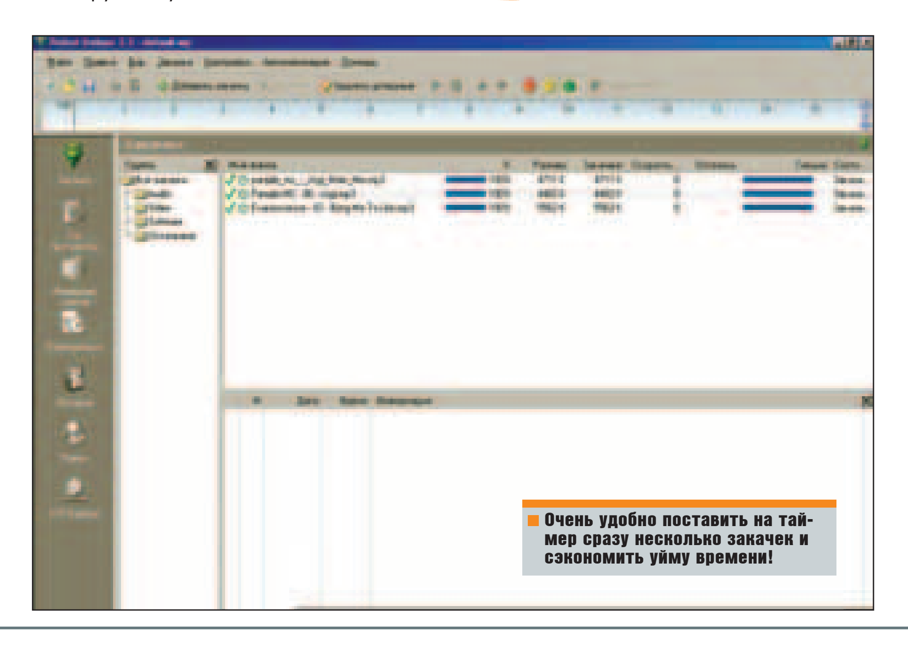
Но вот качать странички я не советую ни Reget'ом, ни любым другим менеджером закачек – только потеряешь время! Пользуйся браузером.

Мне часто задают вопросы про «ускорители интернета» и прочие супер-проги («до 500% ускорения!..»). Запомни: никакие дополнительные настройки и тем более софт (с вирусами и троянами...) не смогут из модема сделать даже пятую часть выделенки. Да, оптимизировать систему – нужно, но разницы в 2-3 раза ты не заметишь, максимум – 40-50%. Совет один – экспериментируй... Ну и деньги на ADSL копи...

РЕЕСТР, ГДЕ ТЫ?



Нередок вопрос: «А как открыть реестр, чтобы его редактировать?» Если не знаешь, то лучше никак, иначе последствия окажутся фатальными для твоего компьютера. Ну а ежели обещаешь делать только то, что указано мной в этой заметке, то в окошке («Пуск» -> «Выполнить») набери regedit. Если нужно добавить в реестр параметр – «Правка» -> «Создать» -> «Параметр DWORD»...

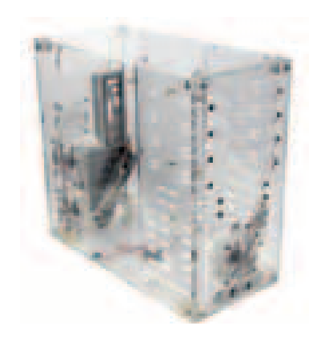


Очень удобно поставить на таймер сразу несколько закачек и сэкономить уйму времени!



GIGABYTE ВОЗВРАЩАЕТСЯ К NVIDIA

Известный производитель видео- и материнских плат, компания **Gigabyte**, возобновила партнерское соглашение с **nVidia** о производстве видеокарт на основе ее чипов.
Первыми ласточками станут модели **GV-N59U256V** и **GV-N57U128D**. Новинки полностью совместимы с **Direct X 9.0** и поддерживают технологию оптимизации анизотропной фильтрации **Intellisample HCT**, что значительно повышает производительность при высоком качестве 3D графики. Первая карта ориентирована на рынок компьютерных энтузиастов и использует, соответственно, самый производительный чип **nVidia** – **GeForce FX5950**. Вторая же модель нацелена на более массовую аудиторию покупателей и имеет в основе своей чип **FX5700**, являющийся, по сути, вдвое «обрезанным» вариантом **FX5950**.
Желающим все же приобрести топовое решение от **Gigabyte/nVidia** стоит задуматься о рациональности подобной покупки, так как по чистой производительности младшая модель не настолько проигрывает флагману, насколько меньше разоряет покупателя. Впрочем, вопрос, касающийся выделения суммы на покупку новой видеокарты – личное дело каждого, но в целом ничего революционного в топ модели нет, она является лишь разогнанным вариантом давно анонсированного и широко представленного на рынке **GeForce FX 5900 Ultra**. Ориентировочные розничные цены на новинки пока неизвестны, но, скорее всего, они будут находиться на уровне аналогичных продуктов от других компаний.



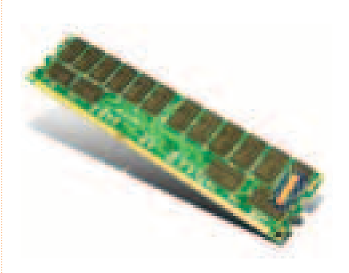
ПОЛНОСТЬЮ ПРОЗРАЧНЫЕ КОРПУСА ОТ LOKUR

Вышедшая в мае на российский рынок и уже успевшая заявить о себе необычными лицевыми панелями для корпусов в виде паззлов (сборная из кусочков картинка) компания **Lokur** анонсировала новую линейку полностью прозрачных корпусов. Встретить новинки в продаже можно будет под маркой **Nowem**. Надежность и долговечность достигается путем использования белого акрила, а также качественной сборки на фабрике. По мнению компании, основными потребителями новой продукции станут моддеры, любители внешней и внутренней модификации компьютеров, которым прозрачность корпуса поможет реализовать свои самые смелые мечты. Оверклокерам же понравится наличие в корпусе трех дополнительных вентиляторов, а также возможность продемонстрировать окружающим внутренности своего «нафаршированного» компьютера. Покупателям будут доступны на выбор три блока питания с мощностью 250, 300 или 400 Ватт. Также в комплекте поставляется планка с портами *USB*, *FireWire* и аудиовыходами. Хорошую расширяемость системе обеспечат четыре 5.25-дюймовых разъема и 7 мест крепежа 3.5-дюймовых устройств.
Цены на новинки обещают не быть заоблачными, так как недавно появившаяся на рынке компания проводит несколько более демократичную ценовую политику, нежели другие фирмы. Появление корпусов в розничной продаже также не заставит себя ждать.



НЕДОРОГАЯ АКУСТИКА CREATIVE

Компания **Creative** сообщила о начале поставок на российский рынок нового бюджетного комплекта акустики стандарта 2.1 – **SBS350**. Ориентировочная стоимость новинки составит всего $24, но при этом система будет обладать намного более качественным звучанием, чем стандартные колонки, идущие в комплекте со сборными компьютерами, и другие аналогичные продукты. Подобный уровень звука обеспечивается путем надежной и качественной конструкции корпуса колонок и сабвуфера, что, в общем-то, традиционно для продукции **Creative**. Поставляется новинка, соответственно, с двумя небольшими колонками и сабвуфером. Также в комплект входит регулятор громкости с функцией включения и выключения. Предлагаемое компанией решение достаточно универсально: используемое в конструкции магнитное экранирование позволяет устанавливать колонки рядом с монитором, при этом гарантируется полное отсутствие каких-либо помех, что делает выгодной покупку для пользователей, страдающих нехваткой свободного места на рабочем столе.
Также акустику можно без проблем подключить к плееру или любому другому источнику звука, а благодаря малым размерам – не составит труда взять их с собой в дорогу. Появление **Creative SBS350** на полках магазинов ожидается в самом ближайшем будущем.



ГИГАБАЙТНЫЙ МОДУЛЬ DDR 400 ОТ TRANSCEND

Известный производитель высококачественной памяти – компания **Transcend** – объявила о выпуске гигабайтного модуля 400 MHz (PC-3200) DDR памяти. Правда, новинка имеет далеко не спринтерские рабочие тайминги *CAS 3-3-3*, что исключает ее использование оверклокерами, которые скорее предпочтут скорость объему. Сегодня уже можно считать объем оперативной памяти в 512 MB стандартным для большинства средних, и даже недорогих PC, и все чаще встречаются системы с гигабайтом и более установленной RAM. Соответственно, в скором будущем стоит ожидать значительного спроса на модули большего объема, чем на популярные сейчас 512 MB планки – ведь на большинстве материнских плат всего 3 DIMM разъема, а душа настоящего геймера просит больше и больше памяти. К тому же, вряд ли в будущем платы обретут большее число слотов для установки RAM.
Стоит также отметить, что гигабайтные модули DDR можно найти уже сейчас, но считать их широко доступными и распространенными пока все-таки нельзя. Тем более, довольно скудно обстоит дело с быстрыми 400-MHz (PC-3200) модулями, не говоря уже о бÓльших частотах при таком объеме. Появляющиеся в последнее время от некоторых компаний пресс-релизы о выпуске аналогичных решений дают понять, что в скором будущем магазинные прилавки обогатятся емкими и быстрыми модулями DDR памяти.



САМЫЙ БЫСТРЫЙ CD-RW ОТ ASUS

Компания **ASUSTeK** распространила пресс-релиз, в котором сообщается о скором появлении в продаже нового привода **ASUS CRW-5232AS**, способного записывать диски на скорости 52х и перезаписывать на 32х. По сравнению с предыдущими моделями компании, в новинке была значительно упрощена архитектура электронного блока, что позволило заметно уменьшить вес и габариты устройства, что критично для компактных PC. Привод поддерживает полный набор фирменных утилит и функций **ASUSTeK**, призванных предотвратить опустошение буфера, приводящее к «сгоранию» CD-R диска, а также помогающим выбрать оптимальную скорость записи соответственно используемому носителю. Также, при помощи специальной функции *DDSII*, стало возможным намного снизить уровень вибраций и шумов, что прямым образом влияет на качество и стабильность записи; особенно на высоких скоростях.

Наивысшее качество записи **ASUSTeK** гарантирует при использовании сертифицированных дисков, для марки каждого из которых привод умеет наиболее точно позиционировать пишущую головку посредством технологии *FlextraSpeed*. Поставки новинки уже начались, в скором времени ожидается появление аналогичной модели, выполненной в варианте с черной лицевой панелью. Розничная стоимость привода неизвестна, но можно предположить, что она будет чуть выше предыдущих CD-RW от **ASUSTek**.



DIAMOND MULTIMEDIA ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Недавно произошло довольно редкое для современной IT-индустрии событие – объявила о своем возвращении на рынок широко известная в прошлом компания **Diamond Multimedia**, выпускавшая под своей маркой видеоплаты на чипах **nVidia**, **S3** и канувшей в Лету **3Dfx Interactive**. Подобная акция связана с тем, что нынешний владелец торговых марок Diamond'а, компания **Best Data Products Inc.**, практически неизвестна для большинства покупателей, и в связи с этим использование зарекомендовавшего себя брэнда выглядит логично; несмотря на то, что продукция под этим именем не выпускается уже достаточно давно. По предварительной информации, компания будет производить платы как на чипах **nVidia**, так и на разработках **ATI**. Под маркой **Diamond Stealth** будут предлагаться как недорогие решения, так и карты среднего ценового диапазона, а **Diamond Viper** станет новой маркой на рынке hi-end видеоплат. Стоит отметить, что примерно так же и разделялись по ценовым категориям эти марки в прошлом. В свое время платы этой компании пользовались заслуженным авторитетом, что делает сей анонс еще интереснее. К тому же в нем было заявлено, что политика производства и позиционирования плат останется прежней. Более конкретной информации о том, с какими именно чипами и в какой их конфигурации компания выйдет на рынок, не указывается – видимо, компания сама еще не определилась с линейкой своей будущей продукции и ценовой политикой; но уже в ближайшем будущем эти вопросы должны решиться.



ПРИВОД ОТ GIGABYTE

Интересный привод выпустила тайваньская компания **Gigabyte**, более известная своими материнскими и видеоплатами. Новинка под названием **GO-M1600A** представляет собой встраиваемый в 5.25 дюймовый отсек системного блока MP3/CD/DVD плеер, снабженный небольшим LCD-экраном, позволяющим регулировать громкость и некоторые другие настройки проигрывания музыки без загрузки операционной системы, что довольно удобно. Полностью превратить компьютер в многофункциональный музыкальный центр позволит пульт дистанционного управления, на который вынесено довольно много различных функций и настроек. Также устройство может работать и в качестве радиоприемника. Скорость чтения CD/DVD дисков составляют 48х и 16х соответственно. Помимо всего прочего, в официальном пресс-релизе компании сообщается об улучшенном качестве проигрывания audio-CD, что достигнуто благодаря снижению вибрации и посторонних шумов. Как видно на фото, драйв обладает стильным внешним видом, придающим оригинальность системному блоку, не говоря о расширении его функциональности. Ориентировочная стоимость новинки не указывается, но, разумеется, она будет несколько выше обычных DVD приводов. Конечно, хотелось бы видеть и аналогичную модель, но с возможностью записи CD/DVD – что сделало бы привод, пожалуй, самым универсальным из существующих; однако, на этот счет у **Gigabyte** пока нет точных планов.



НЕДОРОГИЕ 17'' LCD-МОНИТОРЫ ОТ ACER

Acer представила две новые 17-дюймовые жидкокристаллические панели, принадлежащие к эконом-классу – **AL1713** и **AL1713m**. Новые модели обладают хорошим уровнем контрастности – 450:1, большой яркостью – 300 кд/м(2), а также широкими углами обзора (140 градусов по горизонтали и 130 по вертикали), что делает эти мониторы удобными в работе в различных условиях. Разумеется, на них присутствует и антибликовое покрытие, что обеспечивает четкое изображение даже под прямыми лучами солнца. Максимальное поддерживаемое разрешение составляет 1280x1024 при 16-битном цвете. Геймеров не разочарует время отклика – 25 мс, что является достаточным для игр, и тем более для работы. Подключение к PC осуществляется посредством аналогового выхода *D-SUB*, что делает монитор более универсальным в подключении к видеокарте. Модель **AL1713m**, помимо всего прочего, имеет встроенные динамики. Стоит отметить небольшую толщину корпуса. Так что если у тебя проблемы со свободным местом – присмотрись к этой модели. Стоит отметить и прилагаемую к каждому монитору фирменную трехлетнюю гарантию, что важно для пользователей, приобретающих комплектующие на длительное время, а также для любого покупателя, ценящего качество. Компания позиционирует эти модели как решение для небольших офисов, а также для домашнего использования. Первые поставки мониторов в Россию уже начались.

ВЫБИРАЕМ КОРПУС

Текст: test_lab

Нет необходимости объяснять, зачем нужен системный блок и какую роль в компьютере как единой системе играет корпус. Остановимся на том, что обычно именно с него начинается сборка персонального компьютера. И именно от грамотности выбора корпуса зависит правильное охлаждение элементов системы. Также правильный выбор корпуса обеспечит защиту комплектующих от случайных повреждений при перевозке, снизит шум и влияние электромагнитных помех, сделает замену комплектующих удобнее; он дольше не устареет.

ОПРЕДЕЛИМСЯ С ПОТРЕБНОСТЯМИ

Для начала задай себе вопрос: какую систему нужно собрать? Для каких задач ее применять? Как в будущем ее потребуется расширять и модернизировать?

Мы будем говорить о нуждах «среднестатистического пользователя», которому компьютер нужен для дома, то есть задачи будут как офисные (печать документов, простые расчеты, не сложная графика для оформления), так и развлекательные (игры, музыка, фильмы). Если для задач первого типа подойдет практически любой не самый современный компьютер на базе процессора Intel Pentium 120 MHz и выше, то для просмотра видео желательно иметь машину с процессором 400 MHz и выше, а для игр – вообще нет предела. Поэтому ограничимся платформой Intel Pentium 4 – наиболее распространенной сегодня мультимедийной платформой, удовлетворяющей требованиям большинства игр для PC. Соответственно, выбираем тип корпуса ATX – современный стандарт материнских плат, корпусов и блоков питания для PC. Чтобы корпус долго не устаревал, необходимо заранее подумать о максимально возможном расширении системы. Возможно, потребуются дополнительные жесткие диски, появятся новые накопители 3'' и 5'' формата, новому процессору станет «тесно» в старом корпусе из-за больших размеров радиатора. Возможно, новая видеокарта потребует большего потока воздуха для охлаждения.



UTT KP-518

ОПРЕДЕЛИМСЯ С РАЗМЕРОМ

«Маленький корпус следует выбирать, только если вашей работе мешают низколетящие самолеты» – шутил один наш коллега. И, по сути, он прав – большой корпус обеспечивает лучшую вентиляцию, простоту и удобство обслуживания; в нем обычно значительно больше отсеков для приводов и дисководов, больше возможностей для масштабирования. На фоне этих плюсов такие «проблемы», как больший вес и габариты, уходят на второй план. Ведь если систему придется часто транспортировать, имеет смысл брать портативный компьютер (ноутбук). Второй существенный фактор – цена. У полнофункциональных «серьезных» корпусов она обычно сравнима со стоимостью среднего персонального компьютера в сборке. Постараемся найти компромисс.

Где стоять (лежать) блоку? Современные компьютерные столы с нишей для системного блока – неплохое, но не самое оптимальное решение. Обычно такие ниши неудобны для установки или обслуживания блока, а также не обеспечивают должной вентиляции. Если блок предполагается размещать в нише, то и вопрос с размером можно считать закрытым – размер ограничивается габаритами ниши, минус несколько сантиметров для вентиляции. В противном случае, поле деятельности сильно расширяется. Не будем рассматривать настольные «горизонтальные» корпуса (desktop, slim-line), так как они занимают существенно больше полезного рабочего пространства и неудобны в обслуживании. Кроме того, они обычно очень ограничены в расширении. Рассмотрим «башни» – вертикальные настольные или напольные корпуса. Их можно разделить на три категории по размерам. Это micro и mini (маленькие корпуса с 1-м и 2-мя отсеками 5'' размера), midi и middle (средние корпуса с 3-мя и 4-мя отсеками 5'') и big (большие напольные башни с 5-ю и более отсеками 5''). Micro и mini – не рассматриваем, они для наших задач не оптимальны. Big-tower – хорошее решение, но слишком дорогое. Остановимся на оптимальном для нас – middle-tower (средняя башня, с 4-мя отсеками 5'' формата). Причем 4 отсека – это вполне оптимальное число. Обычно один отсек занят приводом чтения CD/DVD, второй – пишущим CD, третий – съемным жестким диском на салазках (mobile rack). В четвертом можно «подвесить» для лучшего охлаждения основной жесткий диск или разместить панель контроля температуры или панель управления аудиосистемой.

Теперь определимся, куда поставить корпус – на стол или под стол? На столе корпус занимает место, но зато может пригодиться, чтобы закрывать монитор от солнца и бликов, да и обслуживать удобно. Под столом – больше пыли, зато корпус практически не изменяет интерьера и не занимает места на столе. Кроме

того, можно соорудить (или приобрести) подставку для напольных корпусов. Выбор – за тобой.
Итак, теперь замерим доступное пространство, вычтем необходимые зазоры для охлаждения (не менее 5-ти см по сторонам и не менее 15-ти – сзади) и – вперед! Едем выбирать.

СМОТРИМ НА МЕСТЕ

Для транспортировки захвати с собой веревки или ремни и некое подобие ручки – существенно облегчает переноску. Также понадобится рулетка для замеров габаритов, если они должны быть ограничены. Дополнительно можно взять штангенциркуль и безмен (для замера толщины металла корпуса, которая должна быть не меньше 0.8 мм, и веса, который у качественного middle-корпуса не должен быть меньше 9 кг). Но это можно определить и «на глаз», без инструментов, чтобы не «будить зверя» в продавце. Итак, смотрим корпусы:

1 По внешнему виду. Корпус должен быть аккуратным, он должен нравиться. Желательно представить себе – как в его дизайн впишутся внешние накопители (приводы CD/DVD и дисководы). Приятно смотрятся классические белые корпуса или цветные с декоративными заглушками для отсеков дисководов с прорезями и открывающимися крышками. Отличное решение – sliding door – «скользящая» или открывающаяся дверца на лицевой панели. Она и не позволит дисководам нарушить внешний вид, и защитит их от пыли, и снизит шум, и предотвратит случайное нажатие кнопок выключения и перезагрузки. Обрати внимание на наличие и величину вентиляционных щелей на декоративной панели – они необходимы для обеспечения хорошей вентиляции. На дорогих корпусах между лицевой панелью и корпусом установлена съемная пылезащитная сеточка. Еще можно отметить удобство расположения светодиодных индикаторов, кнопок и флоппи-дисковода сверху, над пятидюймовыми отсеками. Это очень удобно при напольном расположении корпуса.

2 По виду сбоку и сзади. Хорошим тоном являются отдельно съемные левая и правая крышки корпуса. Удобно, когда они закреплены на защелках. Наличие в крышках вентиляционных щелей не является необходимостью – они являются основным путем попадания пыли и могут нарушить циркуляцию воздуха внутри корпуса. Обычно достаточно щелей на передней панели. Если крышки крепятся на винтах, желательно, чтобы эти винты были с удобной головкой-барашком «под руку». Вид сзади должен указывать на расположение блока питания (оптимальное расположение – «без перекрытия», горизонтальное, над материнской платой) и возможность крепления дополнительного вентилятора на задней панели. Диаметр дополнительных вентиляторов лучше, чтобы был больше



3R System Esprit

МЫ РЕКОМЕНДУЕМ

Наименование	UTT KP-518	3R System Esprit	Thermaltake Xaser II
Стоимость	$38.24	$60.35	$185.19
Производитель	UTT	3R System	Thermaltake
Модель	KP-518	Esprit	Xaser II
Формат	MidiATX P4	MidiATX P4	BigATX P4
Число креплений вентиляторов: на входе/выходе	–0/–1.80 мм	–1.80/–1*.80 мм	–2.80/–3.80 мм
Число креплений накопителей	4 CD, 2 FDD, 6 HDD	4 CD, 2 FDD, 6 HDD	3 CD, 2 FDD, 5 HDD
Масса	6.5 кг	6.9 кг	16.5 кг
Источник питания БП	UTT MAV-300W-P4	Codegen 300X1	Thermaltake W0008
Мощность	300 W	300 W	420 W
Число вентиляторов	один	два	два
Выход на монитор	есть	есть	нет
Число колодок питания	4 HDD, 1 FDD	4 HDD, 1 FDD	8 HDD, 2 FDD
Дополнительно	выключатель, переключатель 110/220 В	только 220 В	выключатель, 110/220 В автомат.
Наше мнение	**Вполне оправданное решение для недорогого персонального компьютера, если не планируется напряженная работа, апгрейд, замена комплектующих и частые перевозки. Пример блока «для младшей сестренки».**	**Это решение подходит только если есть необходимость установки дополнительного вентилятора и нет желания его покупать отдельно, системе не грозит апгрейд и перевозки, а дизайн сочетается с мебелью в офисе.**	**Шикарный корпус для увлеченных своим компьютером людей. Он того стоит**





(например, 120 мм), но такие вентиляторы – дороже. Оптимальный вариант – стандарт 80 мм.

3 Конструкция. Открой корпус и проверь, сколько отсеков под жесткие диски – чем больше, тем лучше; есть ли на передней панели вентилятор или крепление под него; снимается ли отсек для жестких дисков (безусловно, это удобно и функционально, и в свою очередь является признаком качественного корпуса); снимается ли панель крепления материнской платы (это не так важно, но удобно при сборке). Удобно, когда дисководы устанавливаются на салазках – металлических или пластиковых «полозьях», закрепляемых по бокам дисковода, и позволяющим его «вдвигать» в отсек с лицевой стороны корпуса. В современных корпусах также присутствуют выходы USB и звуковой карты на переднюю панель (обычно под крышкой). Следует обратить внимание на типы разъемов. Разрезные колодки на шлейфе USB – универсальные, но придется смотреть документацию по подключению. Колодки на проводах выхода звуковой карты – удобнее, но также требуют знания схемы подключения. Проще – с разъемами, вставляющимися в гнезда, но они задействуют и гнезда на задней панели, и щель слота расширения (они выводятся через отверстие в заглушке). Также необходимо оценить удобство крепления плат расширения к задней стенке – вполне удобно наружное крепление, существует (на дорогих корпусах) крепление с помощью пластиковых защелок.



Thermaltake Xaser II

4 Источник питания. Мощность блока питания не должна быть меньше 300 Вт. Рекомендуется 400 и более. Блок питания должен быть расположен горизонтально, над материнской платой. Считаем число и тип разъемов: 2 – для флоппи-дисководов, не менее – для CD/DVD-приводов и жестких дисков. Питание: 20-штырьковая колодка ATX, четырех– и шестиштырьковый разъемы питания для P4. Желательно наличие вентиляционных отверстий также и снизу, над местом расположения процессора. Крайне желательно наличие выключателя питания на задней панели блока питания. Неплохо, когда присутствуют выход питания на монитор и переключатель 110/220 В. Замечательно, когда в характеристиках блока питания указано «110-230 В» – это диапазон работы, гарантирующий безотказность при падениях напряжения ниже 200 В. Плюсом является проволочная, а не штампованная вентиляционная решетка – она обладает лучшими характеристиками по шуму и проходному сечению.

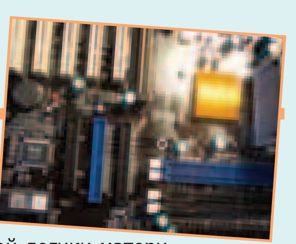
5 Качество. Корпус должен быть жестким, не «играть», не деформироваться при умеренных (около 5-ти кг) нагрузках, чтобы при транспортировке системного блока не нарушался контакт между слотами на материнской плате и платами расширения. Края должны быть аккуратно обработаны, чтобы не пораниться при сборке и обслуживании. Приветствуется наличие трубчатых и штампованных элементов жесткости. Не должно быть натеков и облоя на пластиковых деталях. Слой краски должен быть ровным и толстым.

6 Комплектация. Безусловно, в комплект должен входить шнур питания и комплект крепежных элементов (винтов, скоб, пластиковых хомутов и т.п.). Также желательно наличие описания или краткой инструкции по сборке и монтажу.

Теперь дело за малым – проверь содержимое своих карманов. 

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Паритет 94» (тел. 973-5602, www.paritet94.ru).

? ЧТО ТАКОЕ СИСТЕМНАЯ ШИНА?



Она же FSB (Federal System Bus). Осуществляет передачу данных между процессором и набором системной логики материнской платы (системным чипсетом). Характеризуется частотой (MHz). В современных Athlon XP используется системная шина с эффективной частотой 333 и 400 MHz, что обычно указывается в прайс-листах. Что же касается чипов **Intel**, то бюджетные модели Celeron работают на FSB 400 MHz, но это не совсем так. Исходная частота шины составляет 100 MHz, а благодаря архитектуре *Quad Pumped* эффективная частота в 4 раза больше. Отдельно стоит сказать о процессорах Pentium 4: в большинстве продаваемых сегодня моделей используется 800-MHz FSB (исходная частота – 200 MHz), они обозначаются индексом «C». Например – Pentium 4 3.0C GHz. Предыдущие поколение Pentium 4 основано на 533-MHz интерфейсе, и не имеют индекса «C» в названии. Можно еще встретить версию Pentium 4 2.4B GHz – здесь «B» используется для отличия от еще более старой линейки с 400-MHz шиной.

? ЧТО ТАКОЕ ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА?



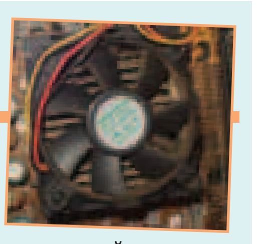
Основная характеристика процессора. Показывает количество тактов (циклов работы ядра) в секунду, 1 MHz = 1 миллион тактов в секунду. В случае с процессорами Intel никаких вопросов не возникает, так как в названии модели прямо указывается частота – Celeron 2.8 GHz (2800 MHz). Стоит отдельно упомянуть процессоры от **AMD**. Athlon'ы используют специальный рейтинг, о расчете и соответствии реальным частотам которого стоит написать подробнее. Обычно можно встретить обозначение типа Athlon XP 2000+. Вынудила пойти компанию на такой шаг архитектура процессора, которая, несмотря на высокую производительность, не дает возможности выпускать столь же высокочастотные модели, как это делает Intel. Разумеется, не искушенный в тонкостях железа покупатель предпочтет Pentium 4 2.0 GHz Athlon'y 1600 MHz, хотя реальная производительность говорит обратное. Однако этот рейтинг – не пустая цифра, и AMD меняет его в зависимости от роста производительности, который не всегда линеен.

? ЧТО ТАКОЕ СОКЕТ? (SOCKET)



Сокет – это тип разъема, в который устанавливается процессор. Старые модели Pentium 3, Celeron, Athlon имели тип разъема Slot, что было связано с необходимостью использования дочерней платы для распайки на ней кэша и для некоторых других архитектурных особенностей. Более современные процессоры устанавливаются именно в сокет. Разумеется, используются различные виды сокетов. К слову, AMD Athlon XP/Duron используют Socket A, а Pentium 4/Celeron – Socket 478. Число 478 обозначает число контактов процессора. Также данный параметр указывается в характеристиках материнских плат. Для плат предназначенных для процессоров AMD, может встречаться обозначение Socket 462, что также показывает количество контактов.

? КАКОЙ ЛУЧШЕ ВЫБРАТЬ КУЛЕР?



Процессоры требуют хорошего охлаждения, и лучшим решением является кулер с медным стержнем, так как медь обеспечивает оптимальный отвод тепла от ядра процессора. Также стоит обратить внимание на размер вентилятора и скорость его вращения. Большинство хороших вентиляторов имеют размер примерно 5-7 см, но не стоит останавливаться только на этом параметре. Обратить внимание надо и на расположение ребер радиатора, их количество, так как редко можно встретить качественный кулер, посаженный на простоватую конструкцию. Мы рекомендуем линейку **GladialTech Igloo**. Из широко представленных в большинстве магазинов кулеров **Thermaktake** можно порекомендовать модель **Volcano 7+**, обладающую оптимальным соотношением цена/охлаждаемость/шум, и предназначенную для систем на основе AMD Athlon/Duron. Шум также немаловажный фактор, и если в ваши планы не входит серьезный разгон, то не имеет смысла брать самые навороченные «вертушки». Выбирая кулер, стоит обращать внимание на то, для крепления на какие процессоры он предназначен: в этом случае обозначение совпадает с описанным случаем с материнскими платами, однако некоторые модели вентиляторов формата Socket A (462) совместимы и с форматом Socket 370.

? ЧТО ТАКОЕ КЭШ?

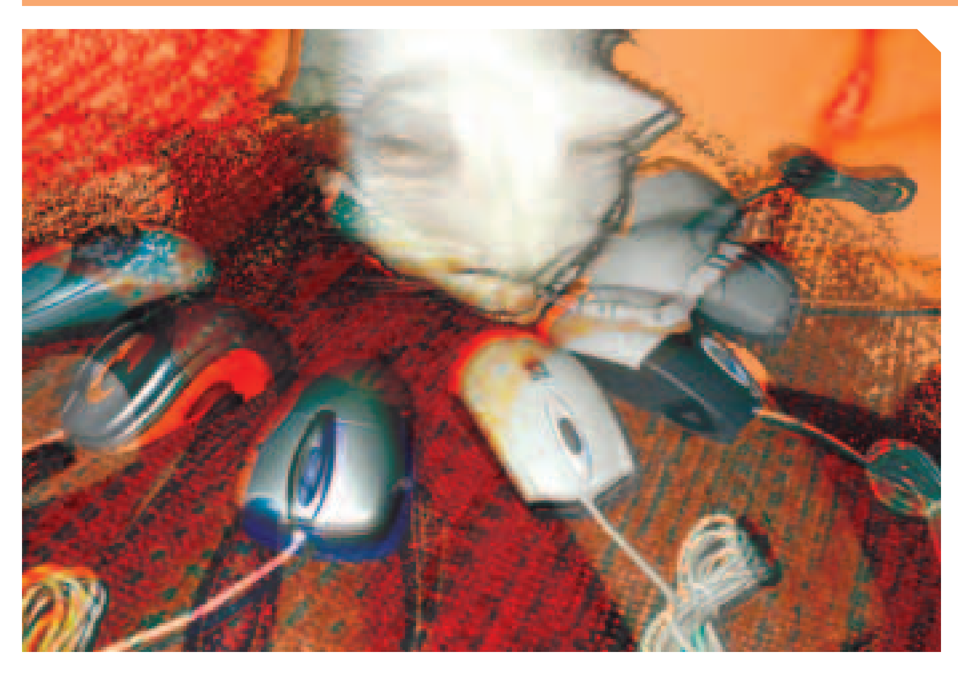
В большинстве настольных процессоров, то есть процессоров для обычных компьютеров, есть два уровня кэша (L1 и L2). В целом, кэш служит для хранения наиболее востребованных данных, соответственно, критически важна скорость его работы и обьем. Максимальная производительность достигается, когда он работает на одной частоте с процессором. В старых системах применялась память, распаянная на материнской плате, что, разумеется, не способствовало высокой оперативности доступа к кэшу. В L1 обычно хранятся системные инструкции процессора. В кэше второго уровня располагаются непосредственно данные, которые процессор получает для обработки. Увеличение объема кэша значительно повышает итоговую стоимость процессора.

Теперь ты знаешь о процессорах практически все, что нужно. Но ведь деталей в компьютере огромное множество. И о некоторых из них ты ничего не знаешь. Есть – и хорошо. И чем больше мегагерц, тем лучше! А ведь тебе интересно узнать о них? Тогда присылай свои вопросы для нашего раздела FAQ на hard_faq@pc-games.ru

БЮДЖЕТНЫЕ МЫШИ ДЛЯ ИГР:

ЕСТЬ ИЛИ НЕ ЕСТЬ?

Текст: test_lab



СПИСОК УСТРОЙСТВ

- Genius EasyMouse Pro
- Genius NetScroll+
- Genius PowerScroll
- Defender Wheel 790
- Defender Browser 830 UP
- A4Tech SWW-48
- Logitech Cordles Mouse M-RN67

test_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование компании: «TOP» (www.top.ru), «Алион» (www.alion.ru), «Бюрократ» (www.genius.ru).

КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О МЫШАХ

Мышь (точнее, манипулятор «мышь») – пожалуй, самое распространенное устройство ввода данных для персонального компьютера (после клавиатуры, естественно). Есть также много других устройств ввода: джойстики, световое перо, планшет, различные трехмерные манипуляторы. Основное назначение таких устройств – максимально приближенное к real time, не дискретное (в отличие от клавиатуры) управление компьютерными программами (играми, графическими редакторами). Таким образом, главные особенности недискретных устройств ввода являются естественность, динамичность, простота и плавность управления, то есть удобство и эргономичность. Для игр еще одним критерием является реалистичность, которая выражается в наличии обратной связи устройства с пользователем. Первое, что приходит при этой фразе на ум, это распространенные сегодня в различных джойстиках встроенные вибромоторчики и прочие устройства, такие как соленоиды (электромагниты) для управляемой программой динамической нагрузки устройства управления. Но самым простым и естественным видом обратной связи является инерционность устройства управления. «Чувство шарика» – как говорят геймеры. Это выражается в виде динамической нагрузки на кисть руки игрока, позволяющей интуитивно отслеживать направление и скорость движения манипулятора.

Сочетание вышесказанного с распространенностью манипуляторов «мышь» на большинстве персональных компьютеров делает это устройство оптимальным выбором практически для любого геймера.

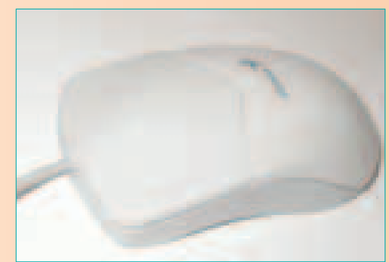
КАКИЕ БЫВАЮТ МЫШИ

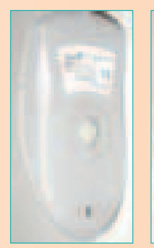
Конструкция мыши с момента ее изобретения дошла до наших дней практически без изменений. «Классическая» мышь обладает устройством считывания координаты (обычно шарик, передающий своим вращением изменение координат на встроенный в мышь датчик) и несколькими дискретными кнопками управления. Существуют несколько основных типов мышей.

Serial Mouse – мышь, подключаемая через девятиштырьковый (реже – 25-штырьковый) разъем *RS-232C*, занимает COM-порт и требует монопольного использования его штатной линии прерывания (*ARQ4* для *COM1* и *ARQ3* для *COM2*). Двуполярное питание осуществляется от управляющих линий интерфейса, передача данных – асинхронная. *Serial Mouse* до недавнего времени был основным стандартом для персональных компьютеров формата AT.



Genius EasyMouse Pro







**Дизайн – классический, светло-серый с чуть более темными кнопками, простой и элегантный, немного ассиметричный (левше работать тоже нормально, но пальцы ложатся на левый край кнопок, что не очень удобно).
С точки зрения эргономики продумана почти идеально.
С точки зрения конструкции – шнуры в таких жестких зажимах обычно через год интенсивной работы (на некачественных мышах – еще намного раньше) повреждаются, теряется контакт.
Кнопки – большие, удобные, с малым ходом и четким нажатием.**

PS/2 Mouse – мышь с разъемом 6-pin mini-DIN, аналогичный клавиатурному. Этот стандарт был создан фирмой IBM в рамках революционного проекта ***Personal System 2*** (PS/2), ставшего платформой для многих современных стандартов (*PCI*, *Plug&Play*, *BusMastering*, *FlashBIOS*, *ATX* и прочих). Еще до появления стандарта *ATX* такие разъемы применялись на платах «все в одном» дорогих «брэндовых» систем и портативных компьютеров. Сегодня это основной стандарт для мышей персональных компьютеров. Особенностями шины *PS/2* являются задействованное прерывание *IRQ12* (что обеспечивает высокую скорость работы) и необходимость полного перезапуска системы при изменении, замене или подключении мыши.

Bus Mouse – редкий «зверь», почти вымерший. Требует специального контроллера (обычно на отдельной ISA-плате), обладает 9-проводным интерфейсным кабелем, не совместим с другими стандартами мышей.

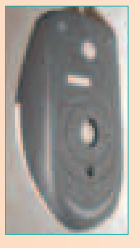
USB Mouse – новый, все более распространенный тип мышей. Обычно поставляется с собственным переходником под *PS/2*. Подключить USB-мышь к *PS/2* возможно из-за аналогичного шине *PS/2* числа проводов. Микросхема мыши в таком случае сама определяет тип подключения. Естественно, что переходник подходит только для мыши, а никак не является адаптером *USB* to *PS/2*. Преимуществами мыши *USB* являются возможность динамического *Plug&Play* подключения и достаточно высокая (обычно чуть ниже, чем у *PS/2*) скорость передачи данных. Недостатками же являются неработоспособность в системах типа *DOS*, стандартно не поддерживающих *USB*, и использование одного порта *USB*, которого может не хватить для подключения все более распространенных сегодня периферийных USB-устройств.

Теперь пара слов о прочих разновидностях мышей. Мыши различаются по количеству кнопок: одна – у Macintosh, две – стандарт PC и **Microsoft**, чаще встречаются три и более кнопок, которые обычно являются программируемыми. По типу реализации слежения за перемещением мыши можно подразделить на: шариковые, *Trackball* (перевернутый шар, обыч-

Genius PowerScroll

Дизайн – чуть более контрастный, выделяющийся черными кнопками на белом корпусе. Мышь симметричная, вполне удобная, но менее приятная, чем остальные две. Не понравилось качество изготовления. Потерялась «целостность» конструкции, появились посторонние звуки в корпусе. Единственное приятное впечатление оставило полупрозрачное силиконовое колесико прокрутки. Да и то, это, пожалуй, отголосок впечатления от его внешнего вида. Несмотря на отличие в названии (PowerScroll), функциональных особенностей и дополнительных особенностей у этого колеса замечено не было.






Genius NetScroll+

Копия мыши EasyMouse Pro, только с колесиком прокрутки. Само колесико выполнено приятно, четко срабатывает, не проскальзывает.





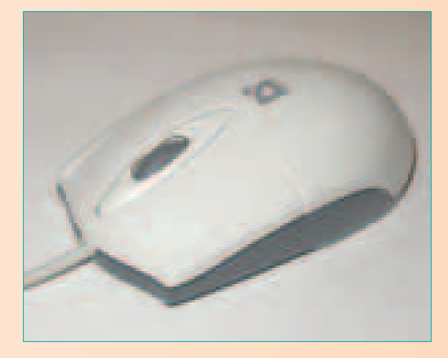


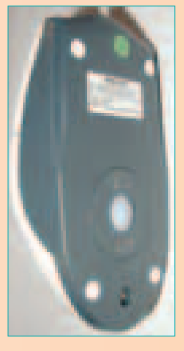

	Genius EasyMouse Pro	Genius PowerScroll	Genius NetScroll +
Цена, $	2.3	3.5	3.6
Длина, мм	123	123	120
Ширина, мм	63	63	62
Высота, мм	39	39	40
Угол подъема кисти руки, градусов	28	28	30
Длина шнура, м	1.45	1.43	1.53
Колесо прокрутки	Нет	Есть	Есть
Тип разъема	PS/2	PS/2	PS/2
Тип заделки шнура	Жесткий лабиринтный	Жесткий лабиринтный	Жесткий
Вес, г	95	105	100
Вес шарика, г	38	38	38
Диаметр шарика, мм	23	23	23
Ход кнопок, мм	0.7	0.7	0.7
Сила нажатия, Н	0.52	0.51	0.59
Частота, Hz	183	205	195
Разрешение, т/дюйм	386	394	403
Коэффициент трения покоя корпуса	0.273	0.343	0.321
Коэффициент трения скольжения шарика	0.394	0.395	0.394
Симметрия	Нет	Нет	Да
Качество колеса прокрутки	Колесо отсутствует	Мягкое, четкое	Жесткое, четкое
Качество конструкции корпуса	Хорошее	Хорошее	Среднее
Резюме	Хорошее качество, простовата	Оптимальный вариант	Нецелостная конструкция



Defender Wheel 790

Дизайн – простой, равномерно-белый окрас верхней части элегантно сочетается с темно-серой нижней частью. Мышь симметричная, с небольшими бортиками по краям кнопок. Колесико маленькое, почти не выступает над поверхностью мыши, но тоже вполне удобное. Конструкция же слабее даже Genius PowerScroll. Однако девайс, именуемый «кот», выбрал именно этого грызуна; возможно, «мышиный» дизайн привлек.







но встраиваемый в портативные PC), манипуляторы с оптическим датчиком – пара из светодиода и фотоэлемента, отслеживающая изменение положения отраженного от поверхности луча, и прочие. По принципу связи с компьютером выделяют: классическую проводную мышь, беспроводную инфракрасную мышь (нечувствительна к радиопомехам), беспроводную мышь на радиоканале (нечувствительна к взаимному расположению мыши и приемопередатчика). Также мыши могут отличаться наличием дополнительных элементов управления (одним или несколькими колесиками прокрутки – **Scroll** или **Wheel**, мини-джойстиком – **Stick** и т.п.). К аналогам мышей можно отнести распространенные в портативных компьютерах мини-джойстики **TrackPoint** и сенсорные панели **TouchPad**.

Defender Browser 830 UP

Современный прихотливый (подходящий не ко всем компонентам персонального компьютера) серебристый дизайн с плавными линиями – уже не новость на современном компьютерном рынке. Плюсами этого устройства можно считать неплохую заделку шнура, переходник USB-PS/2 и наличие двух дополнительных настраиваемых кнопок на боковых сторонах. Может, кому-то оно и поможет набрать на пару-тройку фрагов больше – это личное дело пользователя. Недостатком этой мыши можно считать практически отсутствующую возможность приподнять ее, чтобы перенести назад при нехватке места на столе для «маневров» – мышь просто выскальзывает.







ТЕСТИРУЕМ

Итак, мы выбрали семь мышей, наиболее подходящих для игр. Критериями отбора послужили простота, надежность, функциональность и невысокая цена мышей, а также наличие шарика (как уже упоминалось, шарик создает эффект обратной связи в играх). Все представленные мыши подключаются к *PS/2*, три из них могут также подключаться к *USB*. Шесть мышей обладают колесом прокрутки, хорошо зарекомендовавшим себя не только в повседневной работе, но и в некоторых играх. Одна мышь (проходящая вне конкурса) является беспроводной радиомышью.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Основными качествами мыши являются: легкость перемещения, точность и высокая скорость передачи координат, эргономичность.

Легкость перемещения обеспечивается минимальным коэффициентом трения между «лапками» мыши и горизонтальной поверхностью, что достигается высоким качеством изготовления «лапок», а также низким коэффициентом трения в опорах валиков отслеживания перемещений. Для определения этого коэффициента был выбран хорошо зарекомендовавший себя коврик **Verbatim** в качестве опорной поверхности.

Масса мыши определялась на импровизированных рычажных весах, в качестве противовеса использовалась легкая пластиковая емкость, которая наполнялась водой из шприца. Так как плотность воды – величина известная и постоянная, а шприц позволял дозировать ее с точностью до миллилитра, то точность измерений составила около одного грамма. Аналогичным образом определялась и масса, требующаяся для того, чтобы стронуть мышь с места. Только емкость с водой была прикреплена тонкой нитью, перекинутой через опору на краю стола, к корпусу мыши. В результате сила, с которой действовала масса воды, была направлена горизонтально. Коэффициент трения вычислялся как отношение силы трения покоя к весу мыши. Аналогичным образом был определен коэффициент трения/скольжения шарика мыши. Ведь чем меньше шарик будет проскальзывать по поверхности, тем точнее будет отслеживаться перемещение.

Точность и скорость передачи координат были определены специальными программными средствами. Для определения частоты считывания координаты была применена утилита **PS2Rate**. Как известно, операционные системы типа **Windows** ограничивают скорость передачи данных, но ее можно увеличить (в том числе с помощью утилиты **MouseRate**). Обе эти программки доступны на ftp://ftp.bluesnews.com/misc.

Эргономичность обеспечивается помимо вышеперечисленных характеристик еще и формой (но это уже личное предпочтение каждого), геометрическими размерами (опять же, у всех размер руки разный), углом наклона запястья (чем он меньше, тем меньше будет уставать кисть руки). Также нельзя пренебрегать и большим количеством левшей, для которых немаловажной характеристикой является одинаковое удобство работы как левой, так и правой рукой. Одними из основных характеристик мыши являются взаимопротиворечащие параметры, такие как вертикальный ход кнопки, сила и четкость нажатия. Нелегко найти мышь, в которой четкость нажатия сочеталась бы с малым усилием и ходом кнопок.

	Defender Wheel 790	Defender Browser 830 UP	A4Tech SWW-48	Logitech M-RN67
Цена, $	2.4	3.2	3.8	26.3
Длина, мм	112	127	124	123
Ширина, мм	63	70	66	63
Высота, мм	36	36	45	40
Угол подъема кисти руки, градусов	32	30	39	29
Длина шнура, м	1.3	1.51	1.79	2,5
Колесо прокрутки	Есть	Есть	Есть	Есть
Тип разъема	PS/2	PS/2+USB	PS/2+USB	PS/2+USB
Тип заделки шнура	Жесткий зажим	Жесткая скругленная заделка	Гибкая заделка	Нет
Вес, г	98	108	110	140
Вес шарика, г	37	37	35	36
Диаметр шарика, мм	22	22	22	22
Ход кнопок, мм	0.6	0.7	0.6	0.5
Сила нажатия, Н	0.62	0.61	0.52	0.51
Частота, Гц	153	206	101	50
Разрешение, т/дюйм	453	428	378	437
Коэффициент трения покоя корпуса	0.243	0.444	0.336	0.201
Коэффициент трения скольжения шарика	0.432	0.433	0.361	0.405
Симметрия	Да	Да	Нет	Да
Качество колеса прокрутки	Среднее	Мягкое, среднее	Мягкое, нечеткое	Мягкое, четкое
Качество конструкции корпуса	Среднее	Среднее	Среднее	Отличное
Резюме	Слабая конструкция	Неудобно приподнимать	Неоднозначная форма	Идеально для работы

A4Tech SWW-48

Серебристо-черный боевой девайс с выемкой под большой палец праворукого бандита. Леворукому бандиту эта выемка будет мешать выступом, приходящимся на верхний сустав мизинца. И это при полной симметричности, как кажется на первый взгляд. Хорошо выполнена гибкая заделка серебристо-серого шнура. Есть переходник USB-PS/2. Колесо прокрутки – слишком мягкое (почти отсутствуют характерные дискретные ощущения при вращении).









Также немаловажны длина провода (большая длина дает больше возможностей для удобного расположения мыши относительно системного блока) и наличие удобных, не мешающих работе, дополнительных функций (программируемые кнопки, прочие дополнительные возможности).

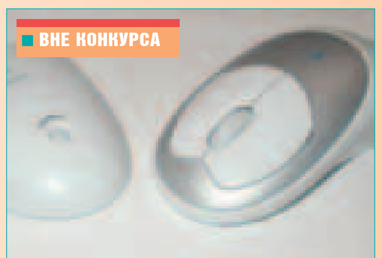
Ну и естественно, дизайн. Но здесь «на вкус и цвет...». Поэтому тест на «соответствие образу мыши» был предложен авторитетному специалисту в области мышеведения, специально обученному девайсу белого цвета, весом 8.4 кг, с габаритами 640x480x256 мм (без учета ушей, усов и хвоста).

ВЫВОДЫ

Итак, понятно, что шариковые мыши уходят в историю и даже с учетом ощущений «инерции шарика», знакомым большинству стариков-геймеров, им не угнаться по точности позиционирования за оптическими потомками. Однако по цене грызуны с шариком – впереди планеты всей. Сколько-нибудь качественную оптическую мышь не купишь меньше, чем за $7, а хардкорная геймерская мышь потянет на все $20-30. Шариковые же мыши при высоком качестве реализации корпуса, кнопок и других элементов управления можно менять хоть каждый месяц, и раздолбать такую мышь не жалко.

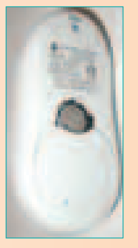
И, тем не менее, наш совет - лучше сэкономить и накопить нужную сумму на оптическую мышку, чем мириться с недостатками шариковой. Скорость и удобство работы приятно удивят всех, кто привык к шариковым мышкам!

Logitech CordlessMouse M-RN67



Отлично себя зарекомендовавшая светло-серая со сменной серебристой вставкой, симметричная, удобная и практичная, беспроводная мышь на радиоканале. Не очень тяжелая, с большим радиусом действия. По сравнению с беспроводными мышами на инфракрасном порту, это устройство позволяет передатчик закрепить где угодно – на стене, под столом, или даже за декоративной панелью внутри корпуса системного блока. Что бы ни говорили противники радиомышей, это устройство функционировало без сбоев, даже когда звонил мобильный и радиотелефон или рядом работала различная бытовая аппаратура. В комплект входит краткая документация и компакт-диск с программным обеспечением.

Это одна из лучших мышей, удобная, практичная, с легким и четким нажатием на кнопки, с низким коэффициентом скольжения. Кроме того, у этой мышки на целый миллиметр больше диаметр считывающих валиков, что делает ее менее чувствительной к загрязнению. Шарик, хоть и обладает не самым высоким коэффициентом трения, но этого хватает, чтобы не проскальзывать, а его меньшие фрикционные свойства позволяют снизить скопление пыли и грязи. Колесо прокрутки – вне конкуренции. Единственный минус для игромана – низкая частота передачи, ограниченная возможностями радиоканала.





ВЫБИРАЙ ЧТО НРАВИТСЯ

Текст: test_lab

Многие задаются вопросом: Зачем мне платить 500 у.е. за LCD (жидкокристаллический) монитор, когда за 350 я могу купить супер-крутой CRT (электроннолучевой) монитор? Чем LCD-монитор так хорош? Какой монитор лучше для игр? Чем один LCD-монитор может отличаться от другого? Для ответа на эти и некоторые другие вопросы проследуем в операционную нашей тест-лаборатории. Там уже два «пациента». Оба с диагональю 17 дюймов из одной ценовой категории (около $500). Первый – Samsung SyncMaster 173P, второй – Acer AL732.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор(socket 462):** AMD Athlon XP 3000+ (333 FSB)
- **Память:** HYUNDAI DDR400 (PC-3200) 256Мбайт (2 модуля)
- **Видеоадаптер:** Gigabyte Radeon 9800PRO
- **Жесткий диск:** SAMSUNG SV1204H 120 Gb
- **Блок питания:** Thermaltake 360 W
- Windows XP, DirectX 9.0, PCMark 2002, 3DMark 2003
- **Вентилятор:** Glacialtech Diamond 2000

ДИЗАЙН

Оба монитора сделаны в характерном для LCD-мониторов ключе, смотрятся аккуратно и компактно. На мониторе не было обнаружено ни единой кнопки или клавиши, кроме «Power». Сам монитор больше походит на картину в металлической раме, с нежно светящейся голубой кнопочкой в уголке. Красивый. Сзади на подставке есть три входа: аналоговый *D-SUB*, цифровой *DVI* и вход для блока питания. Обычно все входы располагают на задней панели монитора, но у данной модели дисплей можно поворачивать, наклонять, вращать (вокруг оси, перпендикулярной дисплею, максимум на 270 градусов), в общем, делать с ним практически что угодно. В связи с этим подставка слегка утяжелена.

В отличие от **Samsung SyncMaster 173P**, на лицевой панели у **Acer AL732**, как и принято, кнопки управления меню, кнопка «Power», а также встроенные динамики (2x2.5 W). Дисплей только наклоняется. На задней панели монитора целое соцветие входов: две пары звуковых (композитные; вход и выход), *D-SUB*, *DVI*, *S-Video*, вход для блока питания. Ты можешь использовать монитор как посредник для звукового сигнала (без потери качества), подключая его (**Acer AL732**) к звуковой карте, а устройство вывода звука (колонки, наушники) к нему; или воспользоваться встроенными в монитор динамиками. Также есть возможность подключать монитор не только к системному блоку, а даже к игровой приставке или видеомагнитофону с помощью кабеля *S-VIDEO*, что расширяет область применения **Acer AL732.** С учетом сказанного, **SyncMaster 173P** получает один балл, а **Acer AL732** - два балла. (1:2)



Acer AL732

ПРЕДЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

РАЗРЕШЕНИЕ

Как и указано в паспорте, максимальное разрешение обоих аппаратов – 1280x1024 при частоте 75 Hz. Оба абсолютно корректно и качественно работают как при разрешении 640x480, так и при 1280x1024. Держат даже нестандартные разрешения.

ЯРКОСТЬ И КОНТРАСТ

Стоит начать с **Acer AL732**. Если не пользоваться программными настройками, то на мониторе приходится выставлять максимальное значение яркости. Причем даже такое изображение может показаться многим темноватым. Зато контрастность у него отличная, и регулируется под любой глаз.

Samsung SyncMaster 173P же со своей «страстью» к созданию универсальных изображений почти попал в цель, создав баланс повышенной яркости и пониженного контраста. Изображение очень приятно для глаз, но чуточку неестественно.

УГОЛ ОБЗОРА

Когда-то на ЖК-дисплей приходилось смотреть чуть ли не строго перпендикулярно. Эта проблема, раньше часто волновавшая разработчиков, ныне не актуальна. У **Samsung SyncMaster 173P** угол обзора по горизонтали и вертикали – 160 градусов. **Acer AL732** отстает лишь на 20 градусов по вертикали, что весьма заметно даже невооруженным глазом. По сути дела, угол в 160 градусов практически эффективный (т.е. когда еще можно что-то различить на дисплее) угол обзора любого CRT-монитора. **SyncMaster 173P** получает один балл. (2:2)

ОСОБЕННОСТИ

В данной ситуации наличие меню настроек у **Acer AL732** можно назвать особенностью. В дополнение к стандартным настройкам есть более полезные – цветовая коррекция или, например, фаза (с помощью этого можно получить очень четкое и гладкое изображение). В меню отображаются все настройки звука. Колонки, хоть и маломощные, но зато качественные.

У **Samsung SyncMaster 173P** можно подметить отличную автоматическую настройку (изображение практически никогда не «уезжает», не «расползается»). Хотя у **Acer AL732** есть кнопка «Auto», та же операция занимает некоторое время. При изменении разрешения или частоты **Samsung SyncMaster 173P** выводит окошко статуса (отображающее изменение параметров), но только после установления картинки. Это значит, что при выборе некорректного разрешения, монитор не «зависнет», а сам выберет более подходящее и только потом выведет информацию о состоянии. **Acer AL732** делает все то же самое, но об изменении состояния докладывает тут же (вывод окна статуса можно отключить в меню), хотя иногда происходит остановка работы монитора (крайне редко и только при выборе не поддерживаемого разрешения).

НЕДОСТАТКИ ПРИ РАБОТЕ

Samsung SyncMaster 173P. Отсутствие аппаратных настроек иногда создает дискомфорт при работе. При быстром просмотре текстов или картинок возможны мерцания белых цветов. Два очка **Acer AL732**.

Acer AL732. Очень медленно и не всегда с первого раза определяет тип входящего сигнала, что замедляет загрузку компьютера. Одно очко **Samsung SyncMaster 173P** (3:4).

РАДОСТЬ ГЕЙМЕРА

Конечно, сразу видно, что мониторы такого типа проектируются для людей, долго сидящих за компьютером, причем преимущественно для геймеров. В связи с этим фактом мы не могли не протестировать обоих конкурентов на играх. Начали с ***Unreal Tournament 2003***. Обнаружилось, что при использовании данных мониторов отпадает всякая нужда в горизонтальной синхронизации (требующей немалые системные ресурсы), которая делает все повороты, вращения (в общем, все изменения картинки) плавными и реалистичными. Надо заметить, что при использовании 2X или 4X сглаживания, изображение не расплывается, а смотрится так, как будто разрешение вдвое-втрое больше. Ну, а если говорить об изображении в общем, то нужно сказать, что четкость и прорисовка всех линий, сопоставленные с весьма приятными цветами, очень радуют взгляд. Второй тест на игре ***Silent Storm***. На разрешении 1280x1024 при максимальной анизотропной фильтрации можно разглядеть каждый листик на дереве, и даже черты лиц персонажей (особенно при использовании монитора **Acer AL732**). И снова стоит отметить, что данные мониторы рисуют очень «живые» цвета.

НЕДОСТАТКИ В ИГРАХ

У **Samsung SyncMaster 173P** есть два основных недостатка. Первый наблюдался в основном в 3D-Action играх: если даже слегка понизить яркость монитора, то при быстром перемещении объектов на экране изображение (перемещающегося объекта) теряет четкость. И второй: в играх на разрешении 800x600 изображение смещено влево на сантиметр. Для выравнивания нужно сначала «свернуть» игру (не с каждой игрой это можно проделать), затем воспользоваться специальной программой, что нередко приводит к зависанию игры или некорректной работе после «разворачивания». И снова 2 очка **Acer AL732**.

У **Acer AL732** обнаружен лишь один незначительный недостаток. Иногда на экране появляются графические выпады (в виде белых или зеленых точек), в основном при перегреве монитора. **Samsung SyncMaster 173P** опять получает только одно очко (4:6).

ПРАВИЛА БОЯ

Каждому монитору за достоинства будем начислять один или два балла. При отсутствии таковых – ноль, а при обнаружении недостатка у одного прибавляем один балл другому.

ИТОГО

Конечно же, раздача баллов была направлена на то, что бы наглядно показать общее преимущество одного монитора над другим; и с перевесом в два очка **Acer AL732** превосходит своего конкурента **Samsung SyncMaster 173P**. Даже в связи с этим «проигрышем» нельзя сказать, что **Samsung SyncMaster 173P** недостаточно хорош или плох – это отличный монитор, просто он имеет более узкую направленность в применении, нежели его конкурент. Если ты любишь поиграть на компьютере и игровой приставке, а также поработать на компьютере или посмотреть вечером фильм по видеомагнитофону, то **Acer AL732** создан точно для тебя. Если же ты пользователь исключительно компьютерный (и очень требовательный к изображению), то **Samsung SyncMaster 173P** станет тебе незаменимым и надежным «другом».



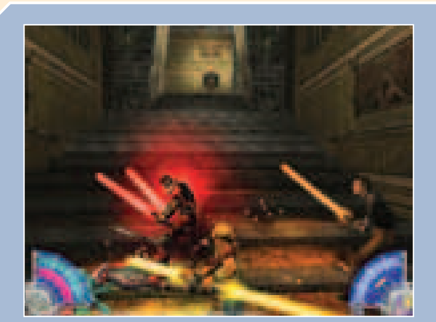
Samsung SyncMaster 173P

Текст: Петр Головин

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Во время игры активируй консоль нажатием клавиш [SHIFT] + [~]. В появившемся окне введи helpusobi 1, чтобы получить доступ к режиму читов, или devmap, чтобы открыть нужную карту. После этого можешь использовать один из приведенных кодов:

- **god** — режим бога
- **noclip** — прохождение сквозь стены
- **notarget** — враги стоят на месте
- **kill** — самоубийство
- **give all** — получить все оружие и все предметы
- **give health** — пополнить здоровье
- **give armor** — получить броню
- **give ammo** — пополнить боезапас
- **npc kill all** — убить всех NPC, находящихся рядом
- **where** — показать координаты
- **thedestroyer** — получить второй меч
- **setForceJump** — получить Force Jump
- **setForceHeal** — получить Force Heal
- **setForcePush** — получить Force Push
- **setForcePull** — получить Force Pull
- **setForceSpeed** — получить Force Speed
- **setForceGrip** — получить Force Grip
- **setForceLightning** — получить Force Lightning
- **setSaberThrow** — получить Saber Throw
- **setSaberOffense** — получить Saber Offense
- **setSaberDefense** — получить Saber Defense



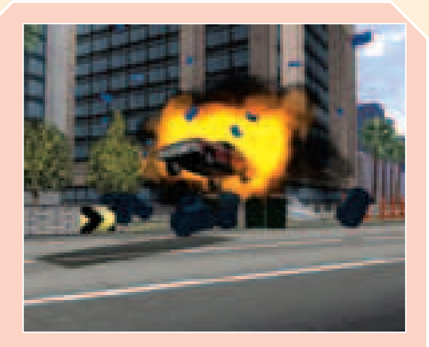


STARSKY AND HUTCH

Создай в директории с игрой текстовый документ под названием «local.ini». Открой полученный файл и добавь в него одну или несколько строк с указанными ниже кодами для активации соответствующих читов:

- **FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE** — открыть все машины во всех эпизодах
- **CanAlwaysPlayNext=TRUE** — переход к следующему этапу
- **CanSkipConversations=TRUE** — пропуск диалогов героев
- **PlayerUseAI=TRUE** — компьютер играет без твоего участия
- **DisableAllSound=TRUE** — выключить звук
- **PlayConversations=FALSE** — отключить все разговоры в игре
- **TurnOffThatFeckingStupid-GunIcon=TRUE** — убрать иконку с пистолетом
- **UpdateCivilianTraffic=TRUE** — убрать с улиц машины
- **MONSTER_TRUCK=TRUE** — получить грузовик
- **SPEED_CHEAT=TRUE** — увеличить скорость машины
- **CARLOS_FANDANGO=TRUE** — большие колеса

Примечание: коды необходимо вводить в столбик, по одной записи в каждой строке. TRUE означает, что команда активирована, FALSE — отключает действие чита.



MIDNIGHT CLUB 2

На экране опций зайди в меню Cheat Codes. Здесь ты можешь использовать один из следующих кодов:

- **theparrot** — получить доступ ко всем режимам
- **griswold** — получить доступ ко всем городам
- **rimbuk** — доступ ко всем городам и авто в аркадном режиме
- **howhardcanitbe <0-9>** — установить уровень сложности (0 — самый легкий)
- **howfastcanitbe <0-9>** — установить максимальную скорость (0 — самая низкая)
- **starpower** — нажми [F] для выстрела
- **leatherandlace** — нажми [H], чтобы выпустить ракету
- **starlite** — «психоделический» вид
- **octane** — нитроускоритель
- **yerbamate** — неограниченный режим нитро



W3: THE FROZEN THRONE

Нажми во время игры [ENTER], после чего вводи нужный код.
В подтверждение того, что чит был активирован, появится сообщение «Cheat Code Enabled».
Коды:

- **whosyourdaddy** — неуязвимость и способность убивать с первого удара
- **allyourbasearebelongtous** — выиграть сценарий
- **somebodysetusupthebomb** — проиграть сценарий
- **iseedeadpeople** — открыть всю карту
- **strengthandhonor** — продолжить игру после поражения
- **itvexesme** — отключить условия для победы
- **keysersoze <число>** — получить золото (500 ед. — по умолчанию)
- **leafittome <число>** — получить древесину (500 ед. — по умолчанию)
- **greedisgood <число>** — получить золото и древесину (500 ед. — по умолчанию);
- **warpten** — ускоренное строительство
- **whoisjohngalt** — ускоренное исследование
- **iocainepowder** — быстрая смерть
- **pointbreak** — отсутствие потребности в пище
- **sharpandshiny** — исследовать апгрейды
- **riseandshine** — наступает утро
- **lightsout** — наступает вечер
- **daylightsavings <1-24>** — установить время суток
- **thereisnospoon** — неограниченный запас маны
- **abrakadabra** — все деревья исчезают
- **ihavethepower** — герои достигают десятого уровня
- **motherland <раса> <номер уровня>** — загрузить нужную карту

MAX PAYNE 2

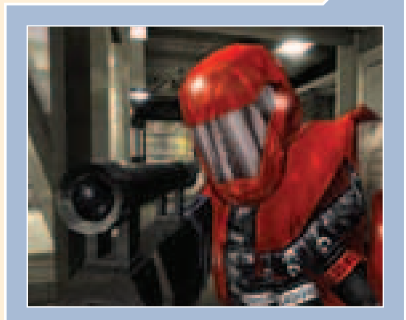
Для доступа к консоли игры запустите игру с параметром «-developer». Например: C:\maxpayne2\maxpayne2.exe -developer. Во время игры вызывайте консоль клавишей [~] и введите:

- **coder** — включает режим бога, дает все оружие
- **god** — включает режим бога
- **mortal** — отключает режим бога
- **getallweapons** — дает все оружие с бесконечными патронами
- **getbullettime** — перейти в режим bullettime
- **gethealth** — дает 1000 очков здоровья
- **getpainkillers** — дает 1000 лекарства
- **getgraphicsnovelpart1** — fill in Story Line



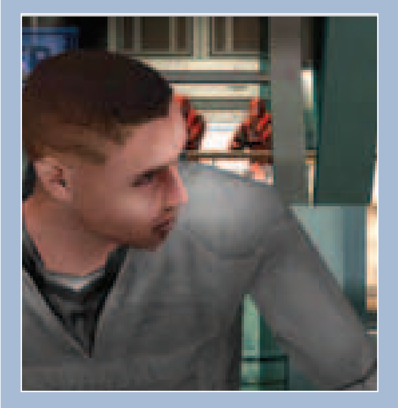
- **getgraphicsnovelpart2** — fill in Story Line
- **getgraphicsnovelpart3** — fill in Story Line
- **jump10** — прыжок на 10 выше
- **jump20** — прыжок на 20 выше
- **jump30** — прыжок на 30 выше
- **showfps** — показать счетчик FPS
- **help** — показать все доступные команды

CHASER

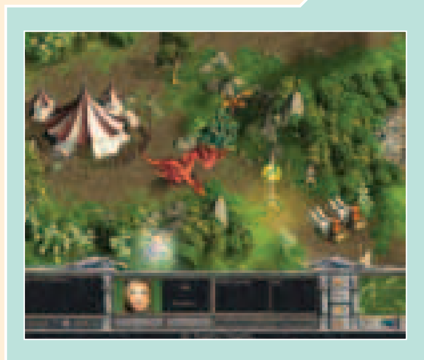


Запусти исполняемый файл «chaser.exe» с опцией -console в командной строке. Во время игры нажми [~], чтобы вызвать консоль, после чего вводи коды:

- **\cht_god** — режим бога
- **\cht_flymode** — режим полета
- **\cht_armor 100** — получить 100 ед. брони
- **\cht_health 100** — получить 100 ед. здоровья
- **\cht_weapon <название>** — получить желаемый предмет
- **\cht_giveall** — получить все оружие и предметы
- **\cht_timescale <число>** — изменить скорость игры



AOW: SHADOW MAGIC



Во время игры нажми одновременно клавиши [CTRL] + [SHIFT] + [S], ты будешь должен услышать звуковой сигнал. После чего ты сможешь воспользоваться одним из следующих кодов:

- **explore** — открыть всю карту
- **fog** — убрать «туман войны»
- **gold** — получить 1000 единиц золота
- **mana** — получить 1000 единиц манны
- **research** — доступны все заклинания
- **instantprod** — доступны все строения
- **instantres** — доступны все разработки
- **upgradehero** — повысить уровень героя
- **towns** — показать все города на карте
- **win** — моментально выиграть сценарий
- **lose** — моментально проиграть сценарий
- **freemove** — неограниченное перемещение по карте
- **cityspy** — следить за вражескими городами
- **ai** — герои играют без твоего участия

Примечание: в подтверждение того, что код был активирован, на экране должно появиться сообщение.

Текст: Петр Головин

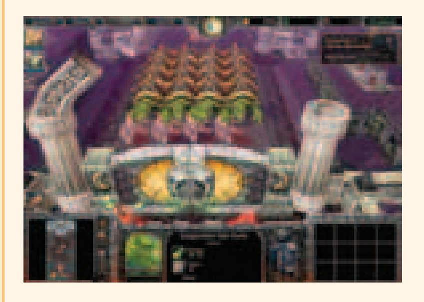


WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ

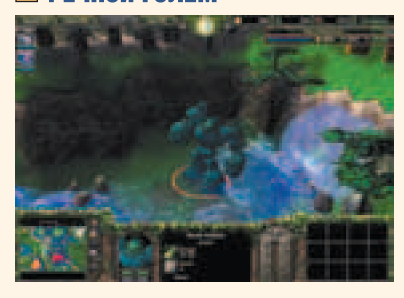


В третьей миссии за Альянс можно получить доступ к секретному уровню. Выход на него находится в южной части карты. Найди место, где стоят три овцы, и расставь своих юнитов в светящихся квадратах так, чтобы открылась дверь с тяжелым замком. Теперь направляйся в секретную комнату, бери Secret Level Powerup и завершай этап.



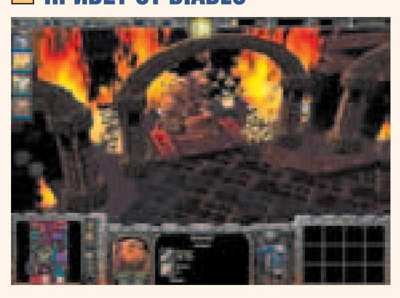
На секретном уровне необходимо оборонять портал от бегущих со взрывчаткой врагов. Выдержав тридцать атак, ты получишь в свое распоряжение Panderan Brewmaster.

РЕЧНОЙ ГОЛЕМ



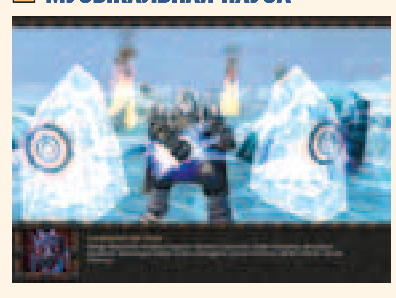
Все та же кампания за ночных эльфов. В последней миссии можно повстречать очень редкого обитателя этих земель – речного голема. Он прячется в северной части уровня, рядом с живописным водопадом. К сожалению, рекрутировать его в свою армию не удастся, однако за победу над грозным противником ты получишь Claws of Attack +15.

ПРИВЕТ ОТ DIABLO



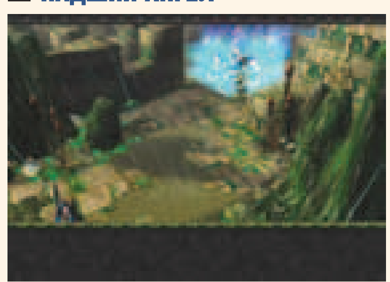
В последней миссии за Альянс тебя ждет приятный сюрприз – встреча с самим мясником из Diablo. После начала этапа двигайся на восток, и в юго-западной части карты ты повстречаешься с этим грозным противником, за пазухой которого спрятана обглоданная нога Вирта.
На этом же этапе можно наблюдать настоящих снеговиков, непонятно каким образом оказавшихся на таком жарком уровне. Они находятся чуть левее базы орков, а рядом можно обнаружить несколько золотых монет.
Теперь иди в восточную часть карты. Рядом с грибной рощицей ты обнаружишь две бочки с динамитом. Взорви их, и направляйся на поляну, где лежит Shard of Summoning – он позволяет призвать на свою сторону Flesh Golem, одного из самых мощных монстров игры.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

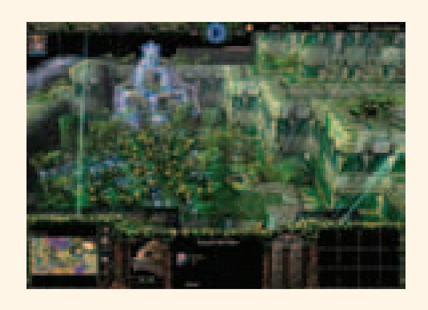


Одно из главных пасхальных яиц Warcraft III: Frozen Throne приготовлено только для тех, кто пройдет адд-он на самом высоком уровне сложности. Как и в оригинальной игре, тебя ждет специальная версия финальной заставки. В ней ты сможешь насладиться забавным музыкальным клипом с участием самого Артеса, исполняющего песню «Power of the Horde». Хоть сейчас на MTV. В общем, оказалось, что Артес не только великий воин, но и неплохой музыкант.

ПАДШИЙ АНГЕЛ



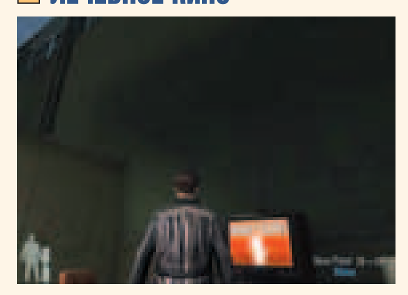
В четвертой миссии за ночных эльфов иди к большим воротам, находящимся в начале этапа. Проще всего сделать это при помощи заклинания Blink, позволяющего телепортироваться на небольшие расстояния. Если ты откроешь ворота, то увидишь небольшой скриптовый ролик о падении демона. Уничтожив монстра, ты получишь в свое распоряжение артефакт Runed Bracers.
Еще один секрет находится в восточной части карты. Отразив атаку врагов, иди к водопаду, за которым находится место поклонения Хранителю Штормов. В подтверждение того, что ты попал именно туда, куда надо, в левом углу экрана появится надпись SECRET FOUND: Keeper of storm shrine. Уничтожь охранника и направляйся к статуе Ценариуса, рядом с которой можно найти золотые монеты и несколько магических рун.



Если в шестой миссии за Альянс в Reign of Chaos ты был внимателен, то наверняка помнишь персонажа Filson the Rat, который погиб на этом этапе. В Frozen Throne можно повстречать его потомка – Grank the Rat, который обитает все на том же четвертом этапе. Ты найдешь его в юго-западной части карты, на небольшой поляне возле живописного фонтана – посмотри в траве. Конечно, животных обижать нехорошо, но если долго кликать по крысе, можно получить Talisman of Evasion – что, к сожалению, приведет к смерти хвостатого друга.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

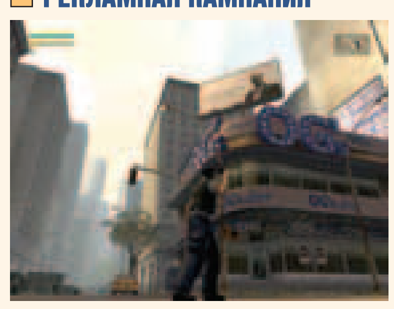
ЛЕЧЕБНОЕ КИНО



На одном из первых этапов Макс попадает на заброшенный склад, где ему необходимо спасти заложницу. На первом этаже этого здания находится телевизор, по которому показывают небольшие рекламные ролики. Подойди к нему и начни переключать каналы. Через какое-то время ты увидишь рекламу фильма для взрослых «Max Heat». Не буду пересказывать его содержание, однако во время демонстрации этого ролика у Пэйна увеличивается уровень здоровья. Тот же эффект можно наблюдать во время рекламы водки. Интересно, с чего бы это?

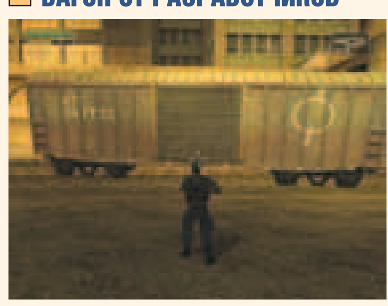
FREEDOM FIGHTERS

РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ



Создатели FF любят своего наемного убийцу Хитмана, поэтому в игре можно встретить несколько мест, где есть изображения этого сурового персонажа. На этапе, где надо помочь полицейским, есть магазин. Взгляни на его крышу, где красуется плакат, рекламирующий мужскую одежду. Ну как, узнаешь лицо фирмы?
Еще одно изображение Хитмана находится в начале игры, в квартире, куда главный герой приезжает чинить водопровод.

ВАГОН ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ



В миссии, где тебе необходимо взорвать мост, есть одно место – там стоит несколько железнодорожных вагонов. Несмотря на то, что все они выглядят практически одинаково, один немного отличается от остальных. На нем красуется эмблема компании-разработчика игры – Io Interactive, а сам вагон называется «47 united».
Тебе о чем-нибудь говорит число 47? Правильно, это позывной Хитмана.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

ЛЕЧЕБНОЕ КИНО

На одном из уровней можно обнаружить очень интересный секрет. Помнишь миссию на планете Кореллия (Corellian), где тебе надо остановить мчащуюся на всех парах платформу? Начав этап, иди назад. В последнем отсеке ты обнаружишь старого знакомого – робота C3PO. Подойди и активируй дроида. Он начнет бегать по комнате и приведет тебя в темный угол, где спрятался его лучший друг – R2D2.



MAX PAYNE II: МАКС ПЕЙН НИЖЕ ПОЯСА

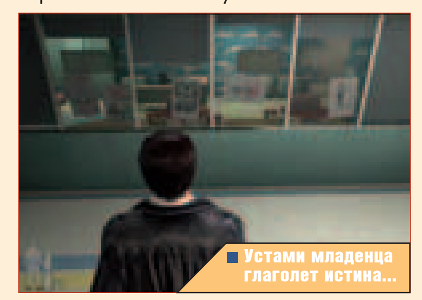
Текст: Иван Закалинский

Подобно первой части Max Payne, вторая также пестрит большим количеством секретов и так называемых «Пасхальных яиц». И если секреты содержат практическую ценность для игры в виде амуниции и болеутолителей, «Пасхальные Яйца» являются всего лишь шутками разработчиков. В любом случае, найти их не так-то просто, так что мы в этом вам постараемся помочь. Ниже следует список секретов и «Пасхальных Яиц» в том порядке, в котором их можно обнаружить в игре. Чтобы вам было удобней, «Яйца» мы выделим курсивом везде, кроме уровня в полицейском участке – в нем нет секретов, одни только шутки разработчиков.



ПРОЛОГ

Убив своего первого врага в игре, выходите в коридор. Прямо напротив двери, из которой вы вышли, находится застекленная детская комната. Посмотрите на рисунки, висящие на витраже – перед вами краткое содержание начала первой части Max Payne.

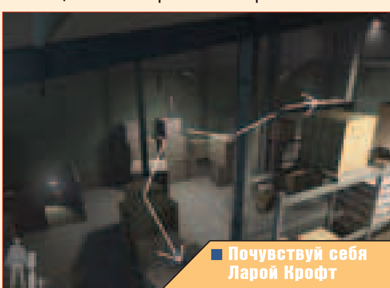


Устами младенца глаголет истина...

ГЛАВА 1

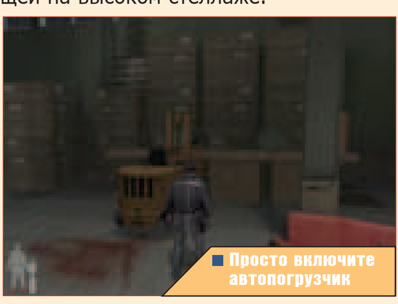
Приехав на место преступления, загляните в багажник стоящего справа фургона. Вас ждет болеутолитель и 9 мм пистолет.

Очередной секрет ждет вас у телевизора, по которому идет супербоевик Dick Justice. Стойте лицом к огороженному углу с телевизором. Теперь поверните направо и оббегите вокруг стоящего слева от вас стеллажа. Там запрыгивайте на коробку справа и в несколько прыжков направо добирайтесь до узи, лежащего на коробках справа от вас.



Почувствуй себя Ларой Крофт

Рядом с узи, на стеллаже слева, будет лежать болеутолитель. Прыжки с исходной позиции налево приведут вас к коробке патронов для инграма, лежащей на высоком стеллаже.



Просто включите автопогрузчик

Далее, проследовав в ловушку и убив обоих уборщиков, подойдите к автопогрузчику и используйте его. По образовавшемуся подъему поднимайтесь наверх ящиков и берите болеутолитель, патроны и гранату.

ГЛАВА 2

Убив первых троих гангстеров, загляните в кабинет Влада (с автоответчиком на столе). Во втором шкафчике справа, если считать от двери, вас ждут 2 болеутолителя.

После забега с Mike the Cowboy по лестницам, зигзагом спускающимся по стене, заходите в дверь на последнем пролете дальней от места входа лестницы (больше вы никуда просто не сможете зайти), разбирайтесь с гангстерами и, перед тем как исчезнуть в двери справа, откройте двери зеленоватого ящика, висящего на стене. Вам воздастся.

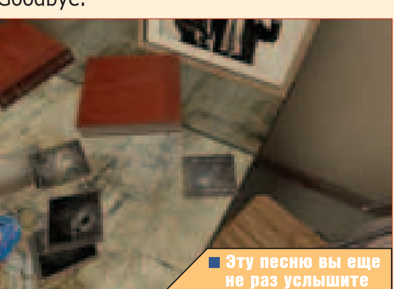


Из этой двери уже виден шкафчик

Зайдя в зал, из которого слышны звуки перестрелки Влада с Вини Когнитти, забегите в первую дверь слева. Там в огромном беспорядке лежит мебель и декорации оригинального клуба «Рагнарок», в котором устроил резню Макс в первой части игры.

ГЛАВА 4

В квартире Макса идите направо и посмотрите на стол – там лежит диск Late Goodbye.

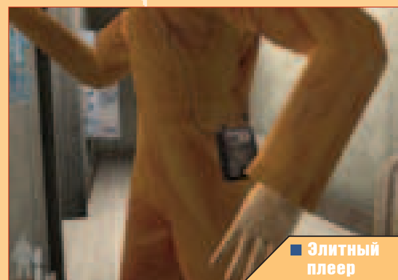


Эту песню вы еще не раз услышите

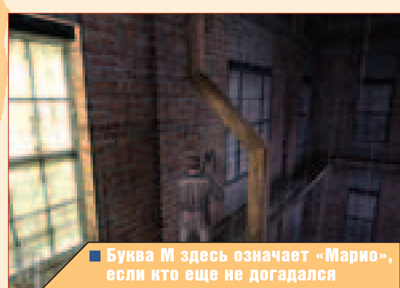
Эта песня еще не раз вам встретится во время игры, она же играет во время титров.



В ванне подберите два болеутолителя и посмотрите на решетчатую полку рядом с ванной – на ней лежит грязная рубашка, которую Макс носил под кожаным пиджаком в первой части игры. Выйдя из квартиры, идите по коридору налево. Из открытой двери вылетит уборщик. Поговорите с завалившей его старой леди, и она предложит вам дробовик. «Используйте» ее (кнопкой, кнопкой...), и она откроет шкаф с дробовиком. Кстати, в соседнем тоже кое-что полезное найдется.
Далее, когда вас пригласит в гости тетушка в красном халате (я надеюсь, вы ее не убили), «используйте» либо ее, либо дверь справа в прихожей ее квартиры. Вас ждут болеутолители.
В убежище снайпера используйте фотоаппарат (бедные уборщики) и послушайте магнитофон (у Макса ДЕЙСТВИТЕЛЬНО проблемы с психикой).
В ванной, переделанной в фотостудию, возьмите болеутолитель в шкафчике в углу.
Приехав на лифте к черному бомжу и трем уборщикам, поднимитесь вверх по лестнице, на одном из пролетов которой стоит взрывоопасная бочка, а затем еще раз, опять по лестнице. Справа вас будет ждать пара коробок с патронами.
Повстречавшись с нормальным уборщиком, который скажет вам код от двери, посмотрите на его плеер (надпись 1337) и вслушайтесь в слова песни – это та же Late Goodbye!


Элитный плеер

Пройдя через дверь с кодовым замком, и зайдя в богатую квартиру, наведайтесь на кухню за болеутолителями. В этой же квартире откройте все шкафчики – в некоторых из них вас ждут приятные сюрпризы.
Выпрыгнув из окна, медленно идите налево, пока не увидите на стене букву М. «Используйте» ее несколько раз и оглянитесь – по стенам здания ползают огоньки. Хотели элементы аркадности? Получите! Это, кстати, реверанс в сторону игры Supermario.

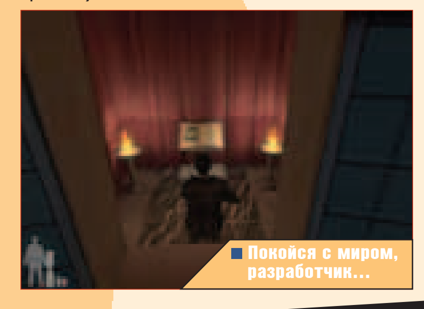

Буква М здесь означает «Марио», если кто еще не догадался

ГЛАВА 5

Поднимайтесь по первым попавшимся на пути лестницам на самый верх. Когда доберетесь до колонны из картонных коробок, опрокиньте ее – сверху лежат боеприпасы. Спускаясь вниз по лестнице, в комнату с рукояткой выключения газа, откройте железные ящики – в них вас ждут боеприпасы. Не оставьте без внимания такие же ящики в самой комнате управления подачи газа. После того как вы отключили газ, в обгоревшей квартире зайдите в ванную комнату – найдете болеутолители.

ГЛАВА 7

Приехав на лифте на этаж, не спешите заходить в дверь, на которую вам укажет Мона. Лучше подойдите к двери напротив нее – за ней кто-то активно отдыхает. Вы поймете, о чем я.
На этом же уровне вы увидите, а, вернее, услышите, как уборщик играет уже знакомую нам Late Goodbye. Кстати, если во время перестрелки с ним вы не угробили пианино, Макс сможет сыграть на нем заглавную мелодию игры.
Спустившись вниз на лифте уборщиков, не прыгайте в окно, а идите налево по парапету, перепрыгивайте трубу и заворачивайте за угол. Перед вами мемориал памяти неизвестного разработчика.
Завалив Kaufman'a и остальных уборщиков, не спускайтесь вниз на лифте, а бегите в комнату, в которую вы влезли через окно. Найдите на стене плазменную панель (6 колонока вокруг кресла) и включите ее.

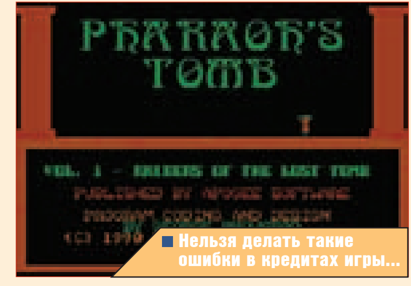

Покойся с миром, разработчик...



ПРОЛОГ

В этой главе никаких секретов нет, только «Пасхальные Яйца» и просто приколы.
Для начала зайдите в дверь, над которой написано Rec Room. Выключите телевизор, который смотрят полицейские, и узнаете о себе кое-что новое. Также попробуйте использовать обогреватель со знаком Do not use. Ваши действия оценят по достоинству. Спускайтесь вниз по лестнице, но не идите в тюрьму, а проходите прямо, затем налево, в дверь, вниз по лестнице и окажетесь в гараже, где станете свидетелями занятного разговора. Суть в том, что один полицейский уверяет другого, что когда он раскроет дело, над которым работает, его надолго запомнят. Напарник его сомневается в том, что дело когда-нибудь будет раскрыто, на что получает ответ, что оно будет готово «When it's done». Учитывая, что имя полицейского – Broussard (один из разработчиков Duke Nukem Forever), и памятуя, что обычно пишется в графе «срок выхода» у вышеупомянутой игры, понимаем, на что намекают разработчики. А относительно реплики напарника, что Broussard не может даже имени своего правильно написать, поглядите на скриншот из игры Pharaoh's Tomb, соучастником команды разработчиков которой являлся Бруссард.





Нельзя делать такие ошибки в кредитах игры...

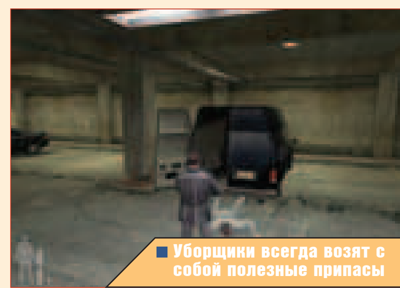
Возвращаемся наверх, проходим мимо проститутки, дружок которой хочет ее убить из-за компьютерных игр и заходим в дверь справа с надписью Briefing room. Используя проектор, видим несколько слайдов с места преступления, которое увидит Пейн в одном из своих кошмаров.
А если зайти в туалет слева и постучаться в дверь, можно услышать реплику «I'll be out When it's Done». Опять реверанс в сторону DNF.
Пройдя в отделение тюрьмы с камерами, поверните в дверь направо. В крайней правой камере будут сидеть двое зэков, один из которых повествует другому о том, как из-за идиотского невезения оказался в тюряге.

ГЛАВА 1

В самом начале уровня, завалив двух уборщиков, бегите в сторону лестницы, наверху которой вас ждут еще двое. Можете их убить, а можете сразу пробежать мимо лестницы к закрытой двери маленькой хибарки, перепрыгнуть через ящики и в самом углу обнаружить несколько автоматов Калашникова.


За домиком вас ждут АКи

Поднимаясь по самой лестнице, наведайтесь в дверь на среднем пролете – вас ждет три болеутолителя и шанс напугать уборщиков, дернув за рычаг управления грудой ящиков.


Уборщики всегда возят с собой полезные припасы

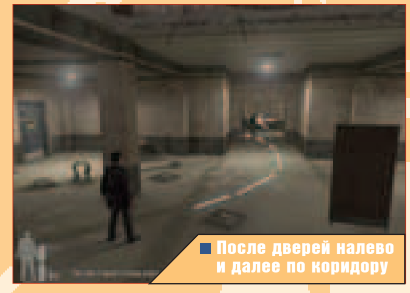
ЧАСТЬ 2



ГЛАВА 2

В самом начале уровня зайдите в фургон, в котором вы приехали. Вас ждут приятные сюрпризы. Взорвав дверь лифта, и пробравшись через его шахту в очередную комнату, загляните за деревянные ширмы в центре. Вас ждет болеутолитель. Оказавшись на улице, зайдите в будку, возьмите боеприпасы с ящиков и поднимайтесь наверх. Там обходите вентиляционные трубы и берите из ящика полезности.

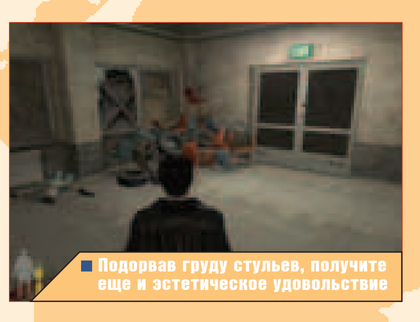
После комнаты с загнутым половым покрытием на развилке идите налево и загляните во все двери. Справа будут коктейли Молотова, болеутолители и другие боеприпасы, а слева – сводка последних новостей и еще пара средств от ран.



После дверей налево и далее по коридору

Дойдя до следующей комнаты, в которой под кучей стульев лежит коробка взрывчатых веществ, взорвите ее к чертовой матери. А затем спокойно соберите с пола патроны и болеутолители.

После комнаты, в которой в засаде сидело штук 7 уборщиков (опознавательная черта – огромная дыра в полу) идите в дверь прямо напротив той, в которую вы вошли. За деревянными ширмами как обычно подарки.



Подорвав груду стульев, получите еще и эстетическое удовольствие

ГЛАВА 4

Перед комнатой, в которой кривляются уборщики (еще Макс говорит, что эти ребята настоящие профессионалы), запрыгивайте на ящики, стоящие прямо перед дверью, затем на железные перекрытия под потолком и бегите в правый дальний угол – вас ждет болеутолитель и патроны к Desert Eagle.



Чтобы было понятней – куда идти...

ГЛАВА 5

В начале уровня не спешите выбегать из комнаты. Оглянитесь – вам будет счастье. Затем, пройдя немного вправо, увидите шахту в полу, над которой нависают доски. Если разогнаться и прыгнуть с края досок, попадете в комнату с тремя болеутолителями. Назад лучше прыгать на недостроенную стену справа.

ПРОЛОГ

Оказавшись в полицейском участке, подойдите к столу Макса и посмотрите на стоящую подставку для чертежей. На ней написано Wake up! You're in the computer game! («Проснись, ты в компьютерной игре!»).

ГЛАВА 1

В начале уровня не торопитесь выбегать из комнаты. У вас за спиной 4 болеутолителя!

Прибежав в комнату с деревянными перегородками, в которую вскоре заглянет охранник, побегайте между рабочими местами – вы найдете еще несколько болеутолителей.

В комнате охраны (с железными шкафчиками и электронным оборудованием) подойдите к экрану, на котором есть картинка, и используйте его. Может быть, ваш капитан еще не умрет? Кстати, в двух крайних правых железных шкафчиках для вас кое-что есть. Не оставьте без внимания и ящики в следующей комнате.

Спустившись в гараж, заглядываем в кузов фургона – как всегда для вас подготовлен приятный сюрприз.

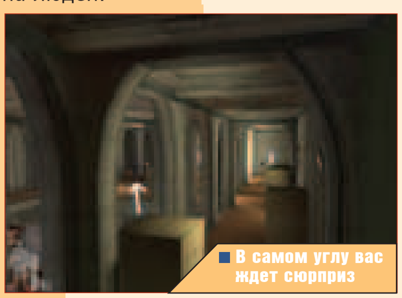
ГЛАВА 2

Завалив в начале уровня первую партию негодяев, не торопитесь дальше, а лучше забегите за шкаф бара и далее в темно-желтую дверь.



За баром дверь, за дверью сокровище

Вас ждет Striker – мечта охотника на людей.



В самом углу вас ждет сюрприз

Как только вы подниметесь на второй этаж и зайдете в первые двери, обратите свое внимание на дальний угол слева от вас – боеприпасы к вашим услугам.

ГЛАВА 3

Добежав до места, где уборщик убегает вниз по лестнице от троих людей Винни, чтобы потом нарваться на их гранату, бегите наверх, валите эту троицу, и на самом верхнем лестничном пролете бегите в дальний левый угол. Два дробовика и патроны к вашим услугам.

Дойдя до комнаты, где гангстеры смотрят порнофильм (на самом верху очередной лестницы) зайдите в ванную и разживитесь 4 болеутолителями.

После того как вы объедините усилия с тремя людьми Когнитти и дойдете с ними до конца, не торопитесь заходить в дверь. Бегите вперед до упора (до горящей машины), затем поверните налево и расстреляйте две бочки с взрывчатыми веществами. Войдите в образовавшийся проход и возьмите боеприпасы.

ЧАСТЬ 3

ГЛАВА 4

Занятный прикол – попробуйте убить Винни (либо предоставьте это людям Влада). Неплохо рвануло, а?

В начале уровня проследуйте за Винни, соберите в комнате все боеприпасы, отстрелите замок на шкафчике справа и возьмите оттуда Striker. Кроме того, справа от прохода, в который забежит вначале Винни, стоит шкафчик с двумя болеутолителями. Когда Винни позовет вас за собой во второй раз, выходите из комнаты, и в ящике справа берите болеутолитель. В комнате, в которой Винни не пролезет головой в дверь прямо напротив этой самой двери стоит шкаф с тремя болеутолителями.

Придя на квартиру к Винни, для начала загляните в правый шкафчик, а затем попробуйте пострелять по предметам его коллекции (особенно по статуе). Хе-хе.
Там же послушайте его автоответчик – несколько весьма занятных сообщений.

Прибежав в гараж Винни, взгляните на стеллаж справа от входа – наверху лежат картонные коробки. Сбейте их и получите пару болеутолителей.

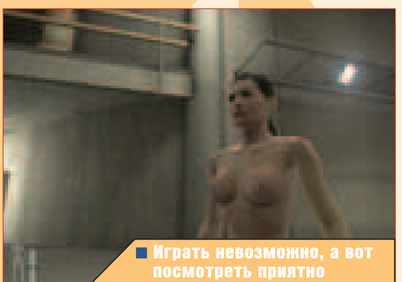
ГЛАВА 7

В кузове грузовика, перед которым вы стоите в начале уровня, лежат болеутолители и патроны для АК.
На первом попавшемся пианино (опять-таки, если вы его не раздолбали) Макс сыграет вам заглавную мелодию игры.
В комнате с телевизором, крутящим Lords and Ladies, стоит шкаф с тремя болеутолителями.
После зала с библиотекой будет коридор со шкафом, в котором, как всегда, болеутолители.
Поднявшись по лестнице, наверху которой вас ждало трое противников, опять смотрим в шкаф – на этот раз за пистолетом и аптечкой.
В комнате службы безопасности можете взглянуть на горящий экран и взять боеприпасы и болеутолители из железных шкафов.
Выбравшись на открытое пространство вскоре после комнаты с телевизором, по которому крутят Address Unknown, спускайтесь вниз по лестнице и смотрите назад – партия болеутолителей и автоматов Калашникова ждет вас – не дождется.



Прогулка вниз по лестнице обещает быть полезной

И, наконец, вот главная отрада всех любителей вида от третьего лица на симпатичных девушек – запустите игры с параметром -developerkeys и кнопками PgUP и PgDN меняйте модель персонажа, пока не доберетесь до обнаженной Моны. Она вполне неплохо смотрится, вот только играть ей не советую – глюки гарантированны.



Играть невозможно, а вот посмотреть приятно





СИНИЦА В РУКАХ

Ян «Чума» Масарский

Из всех видов искусств ближайшим «родственником» гейм-дизайна является кинематограф. И тот, и другой появились сравнительно недавно. И тот, и другой объединяют в себе несколько видов искусств. И тот, и другой весьма дороги в производстве и ориентированы в большинстве своем исключительно на коммерческое использование. Игровая индустрия – это такая младшая и более удачливая «сестра» киноиндустрии. Схожи принципы производства кино и компьютерных игр. Схожи методы рекламы и распространения. Схожи маркетинговые модели. Они одинаково зависимы от технологического прогресса; тенденции их развития тоже, к сожалению, практически идентичны.

Почему же «к сожалению»? Что в этом плохого? То, что коммерческий успех... тормозит развитие. Звучит парадоксально, согласен. Ведь, казалось бы, коммерческий успех игровых продуктов и вытекающая из него прибыль позволяет нанимать профессионалов более высокого класса; открывает доступ к более совершенному и дорогостоящему оборудованию; предоставляет расширенные возможности рекламы и промоушна – в общем, всякие приятные бонусы финансовой обеспеченности. Да, все это так. Проблема только в том, от кого зависит эта самая финансовая обеспеченность. А зависит она, в подавляющем большинстве случаев, исключительно от издателя.

Давно прошли времена «гаражных проектов», когда суперхит можно было сделать чуть ли не дома в свободное от работы время. Если ты хочешь соответствовать мировому уровню и не болтаться в «детском» сегменте freeware, тебе потребуется не один десяток тысяч американских гривен – и это самый минимум. У профессионалов забесплатно работать не принято; нужны мощные компьютеры и отнюдь не дешевое программное обеспечение (забудь про пиратские копии); нужно помещение, в конце концов. У тебя есть несколько десятков тысяч долларов? Нет? Что ж, очевидно, тебе придется идти на поклон к издателю.



Terminator 3 – радостное пополнение в большой и дружной семье блокбастеров

У тебя есть несколько десятков тысяч долларов? Нет? Что ж, очевидно, тебе придется идти на поклон к издателю

ЗОЛОТОЙ ТЕЛЕЦ

«Кто девушку ужинает, тот ее и танцует». Именно издатель решает, кому и сколько дать денег. К большому сожалению для гейм-дизайна, издателя на самом деле очень мало интересует «художественная ценность» проекта. Главное, чтобы конечный продукт хорошо продавался. Развитие гейм-дизайна издателю до лампочки. Это бизнес, а не искусствоведческие посиделки.

«Новое» в бизнесе – это всегда риск. А грамотный бизнесмен никогда не рискует попусту. Да и, собственно, зачем новое, когда и старое неплохо покупают? Маркетинговая модель «те же яйца, вид сбоку» еще никогда никого не подводила. Возьмите воду из-под крана (возьмите 3D-шутер), добавьте немного красителя (поменяйте имена персонажей и текстуры), разлейте по бутылкам с новой красивой этикеткой (добавьте пару новых графических технологий), не забудьте яркую нашлепку «NEW!!!», и – voila, новый продукт готов. Кого волнует, что он ничем не отличается от старого? «Пипл хавает». Хорошо проверенная модель будет служить долго и верно – достаточно просто делать нехитрые косметические обновления, чтобы у потребителя, не дай бог, не возникло ощущения, что ему подсовывают старье.

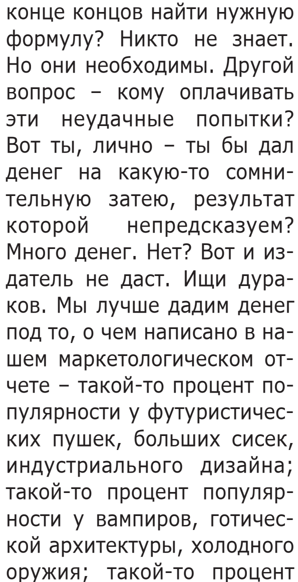
Маркетинговая модель «те же яйца, вид сбоку» еще никогда никого не подводила

Именно поэтому любая мало-мальски успешная игра обязательно получит продолжение (и будет получать его практически до тех пор, пока серия имеет хоть какой-нибудь успех). Любой киноблокбастер непременно обретет компьютерного брата-близнеца. По любой книжке-бестселлеру слабают игрушечку. Эти игры вовсе не обязательно будут плохими. Зачем же? Это будет вполне качественный, профессионально сделанный, безыдейный мейнстримовый продукт, который все забудут через пару-тройку месяцев. И это нормально, потому что через пару-тройку месяцев будет уже другой такой же продукт. А потом еще. И еще. И еще. Называется «конвейер» – гениальное изобретение Генри Форда. Основным условием работоспособности конвейера является стандартизация всех процедур, производимых над продуктом. Тогда производство становится быстрым, надежным и предсказуемым. Просто мечта.

Проблема лишь в том, что мы имеем дело все-таки с искусством, а не с автомобилестроением.

НЕРЕНТАБЕЛЬНЫЙ КРЕАТИВ

В процессе творчества нельзя обойтись без экспериментов и неудач. Неизвестное постигается методом проб и ошибок. Сколько надо сделать неудачных попыток, чтобы в



конце концов найти нужную формулу? Никто не знает. Но они необходимы. Другой вопрос – кому оплачивать эти неудачные попытки? Вот ты, лично – ты бы дал денег на какую-то сомнительную затею, результат которой непредсказуем? Много денег. Нет? Вот и издатель не даст. Ищи дураков. Мы лучше дадим денег под то, о чем написано в нашем маркетологическом отчете – такой-то процент популярности у футуристических пушек, больших сисек, индустриального дизайна; такой-то процент популярности у вампиров, готической архитектуры, холодного оружия; такой-то процент популярности у фэнтези, магии, нежити. Да, а еще у нас в моде Япония. Выбирай.



Эти игры массовый потребитель не оценил

Метод проб и ошибок, уместный в исследованиях, в бизнесе неприемлем. Пусть другие платят за ошибки; мы же вложим деньги в уже проверенные рынком идеи. Поэтому с деловой точки зрения гораздо лучше иметь дело не с творцами, а с ремесленниками. Творцы непредсказуемы, ненадежны, капризны. Черт знает, что им там взбредет в голову. Эти сволочи всегда готовы порушить все тщательно выстроенные планы очередной безумной идеей – совершенно невозможно с ними работать! То ли дело ремесленники. Да, они практически не способны создать ничего нового – в лучшем случае перелопатить старое на новый лад. Зато уж это самое старое они умеют делать как надо. Они сделают все, что им скажут; и не будут ныть, что, дескать, повторение по десятому разу ограничивает их творческий рост.

Творцы практически оказались за бортом экономической востребованности. Есть, конечно, всякие супермонстры гейм-дизайна типа Сида Мейера или Питера Молине (и тот, и другой, кстати, работают в собственных независимых компаниях), которым всегда дадут денег столько, сколько они попросят – но это ж Отцы. Они сами по себе торговая марка, обеспечивающая определенное количество продаж. Хотя не следует забывать и о печальном примере ***Daikatana***, на которую угрохали более $30 млн. (угадай, окупилась она хотя бы на 20%?). В общем и целом очень мало кого интересуют инвестиции в «экспериментальные» проекты, которые не вписываются в тот или иной шаблон с прогнозируемой окупаемостью. Неоправданный риск. Поэтому что-то свежее и оригинальное появляется крайне редко, и чаще всего плохо продается, несмотря на восторги критики. К сожалению, геймеров, способных оценить (и «проголосовать рублем») смелые идеи и нестандартные решения – меньшинство.

Эти сволочи всегда готовы порушить все планы очередной безумной идеей – совершенно невозможно с ними работать!

Никуда, конечно, отважные креативщики не денутся – когда экономически проверенные синицы передохнут от чрезмерного использования, кому-то надо будет придумывать свежих журавлей. Но кто знает, сколько дизайн-документов с отличными идеями так и пылится в столах, с эпитафией «не нашлось денег»...

Не следует забывать о печальном примере Daikatana, на которую угрохали более $30 млн.

Я не говорю, что индустрия прямо вся из себя в тотальном застое, все продались мейнстриму и никакого развития не происходит вообще. Есть независимые конторы разработчиков – хоть и не они заказывают музыку на рынке. Есть, в конце концов, вменяемые издатели. Худо-бедно мы все-таки видим какой-то прогресс. Но не следует забывать, что реально гейм-дизайн находится примерно на том же уровне, на каком, скажем, находилось европейское графическое искусство веке эдак в XIV. И если бы человекочасы игроваятелей уходили не на придумывание очередной 3D-обертки для давно протухшей конфетки, а на реализацию действительно новых идей, то мы бы сейчас наслаждались ТАКИМИ играми, какие нам даже не снились.

Но этого не будет. Потому что в условиях свободного рынка творцы вполне закономерно проиграли ремесленникам. Денег на дадут, а на одном энтузиазме далеко не уедешь. И развитие гейм-дизайна так и будет продвигаться черепашьими темпами, годами пережевывая каждую удачную находку и выплевывая все коммерчески неуспешное. В угоду массовой безвкусице и толстым кошелькам равнодушных заказчиков. Клево.



ЧЕРЕПОВЕЩАНИЕ

Владимир Рыжков

Рисунки Валерия Коробова



Когда номер почти сдан, пленки пора отправлять в типографию, а последние полторы недели проведены за играми и работой, но без сна... Холодные пальцы безумия начинают сжиматься на горле редакционных сотрудников. Внутренний Голос нашего корреспондента любезно согласился ответить на его, корреспондента, вопросы.

Привет, как поживаешь?
Привет. Вещаю потихоньку. О чем задумался?

Слушай, игры – это наркотик?
Это ты про свои видения? Демонов, зомби? Видения – не проблема. Знай себе стреляй, да про стрейф не забывай… Да шучу я, шучу! Нет, вряд ли игры – вредная привычка. Скорее, естественная потребность. Ведь никто не считает пустой тратой, к примеру, миллиарды долларов, выброшенные на российскую космическую программу? Стремиться к звездам – нормально, даже похвально. Так разве есть что-то плохое в том, что ты не можешь отказать себе в удовольствии лишний раз взять штурмом космическую станцию? А уж строить города, водить самолеты, спасать принцесс – и вовсе нормальное желание любого здорового человека.
Окей, когда ты проходил Fallout 2, то в самом деле был немножко не в себе – в течение двух недель мог думать только о радиации, скорпионах и тяжелой энергоброне. Но ведь это у тебя прошло, так? И потом, ты следовал зову сердца! Да и вообще – чем геймеры хуже парней, находящихся под воздействием, к примеру, неразделенной любви? Эти-то – мерзнут ночи напролет в телефонных будках и вытаптывают в сугробах под окнами избранниц всякие нелепости…

Хорошо, что ты об этом заговорил. Я ведь геймер, а у геймеров с девушками, говорят, не очень…
Э-эй, парень, соберись! Каждому ребенку известно, что если у человека не ладится с девушками, значит он – отморозок. Компьютерные игры тут ни при чем. Если хочешь знать мое мнение, то, будучи геймером, ты находишься в очень выгодном положении. Посуди сам: можешь настроить Ей компьютер (ну, мышку там почистить...) – это раз. У тебя богатый кругозор (еще бы – столько трафика каждый день просаживать на музыку и фильмы из инета!) и внутренний мир (восьмая Final Fantasy – это не Декамерон какой-нибудь занюханный) – это два. И потом, от сидения перед монитором твои глаза очень поэтично блестят (но Visin'ом пользоваться все-таки привыкай). Другими словами – и швец, и жнец, и на дуде игрец, и рефераты в интернете отыскец. Поверь, ты – идеальный мужчина. Есть еще мнение, что геймеры половину жизни проводят в сияющих доспехах и за броней боевых роботов, поэтому не видят смысла стирать футболки. Но ведь ты откуда-то знаешь, как включается стиральная машина, а?

Надо, кстати, купить ботинки. Или комп лучше проапгрейдить?
Не можешь выбрать – напиши рандомайзер. Монетку брось, если программить разучился. Или ты клонишь к тому, что увлечение играми подрывает твой бюджет? Уж не сильнее, чем подрывал бы «традиционный» отдых! Давай посчитаем. Две кружки пива плюс оливки – 150 рублей. Или две бутылки пива плюс сухарики в теплой домашней обстановке, за клановыми войнами и истреблением нечисти – 55 рублей. Это около 60 процентов чистой экономии, парень. Ежедневно! Не смей больше канючить про деньги. И к завтрашнему дню подготовь мне проект по освоению этих средств.

Чем геймеры хуже парней, находящихся под воздействием, к примеру, неразделенной любви?

Но игры отнимают время! Которое могло пойти на учебу, к примеру, или на работу...
Какое чудовищное заблуждение! Веками люди отстаивали свое право на отдых. И вот теперь, когда каждый гражданин может, закончив продуктивный рабочий день (вернувшись с пары, разобравшись с уроками…) поваляться перед телевизором, почитать газеты, пораскрашивать оловянных солдатиков или поиграть в Counter Strike, ты позволяешь себе задаваться вопросом, правильно ли это?! Ты хоть понимаешь, скольким штрейкбрехерам надавали по физиономии, чтобы ты мог, ни о чем не задумываясь, прокачивать своего перца в Star Wars Galaxies?!







Точно. Все эти лазерные сабли, здоровенные динозавры... Слушай, по-моему, игры отбивают интерес к реальной жизни.
Тут я спорить не стану. Разваливающийся на части космический крейсер в сияющих шлейфах быстро прогорающего кислорода, на фоне незнакомой планеты, причудливо расцвеченной вспышками орбитальных фугасов... Зрелище, по сравнению с которым ночная подсветка зданий в центре города – сущая нелепица.
Я склонен смотреть на это философски. Гумбольдт объездил Бразилию двести лет назад, полярные исследования тоже давно вышли из моды, даже Greenpeace с его заботой о китах и озоновом слое как-то поутих. Сегодня людей впечатляют мобильники, пересылающие фотографии, и мониторы, проецирующие изображение прямо в воздухе – бледные подобия чудес, уже существующих в заэкранном мире...

Но моя голова забивается навыками, бесполезными в человеческом обществе!

Ну, ну! Ты утрируешь. Вовсе не бесполезными. Вспомни-ка, как красиво ты клал хэдшоты, когда играл с друзьями в пэйнтбол. И тактику быстро ухватил. Разве не забавно – замечать на улице все до единой камеры слежения? Да сейчас и игры стали пореалистичней – не то, что раньше. В Doom или Heretic, бывало, наиграешься – и каждый раз, входя в помещение, порываешься попятиться назад, чтобы стриггерившихся монстров в дверном проеме перестрелять. А сейчас что? Что ни игрушка – школа жизни. Взять, к примеру, Halo: здесь приучают прикрывать товарищей и рассчитывать на них; а еще – действовать осторожно, но решительно. Все очень правильно и по-мужски.

Ну конечно! Если геймеры такие мужественные, то почему они такие чахлые?
Геймеры не чахлые, они стройные! Что это за варварские стереотипы вообще? Вспомни-ка парней из клана Alliance, ты с ними пиво пил. Они же были как бригада спецназа – здоровенные машины убийства, на подбор! Только стреляют более метко. Во главе с этим своим лидером, фанатом исторического фехтования.
Между прочим, если тебе не нравится, как сидит твоя куртка, пойти, наконец, в поликлинику и возьми там у NPC справку для бассейна. Потом – отправляйся в этот бассейн и прокачивай силу с харизмой, пока их уровень тебя не устроит. А то ноешь только – «лень» да «тяжело»... Чит-коды, может, попробуешь?

Ненавижу читеров!
О, я тоже, парень. Я тоже. На том и порешим. 

Ты хоть понимаешь, скольким штрейкбрехерам надавали по физиономии, чтобы ты мог прокачивать своего перца в Star Wars Galaxies?!

Разве не забавно – замечать на улице все до единой камеры слежения?

● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

ТЕМА ДИСКА

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

○ Дополнительные карты от разработчиков и фанатов. Любительские и официальные видео. Более тридцати модификаций. Редактор карт и многое другое!



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

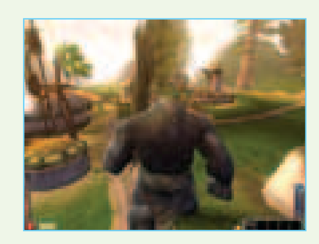
○ Целых семнадцать видео из игры. Потрясающие обои для рабочего стола. И, самое вкусное: полные версии Prince of Persia 1 и 2 для тех, кто понимает.

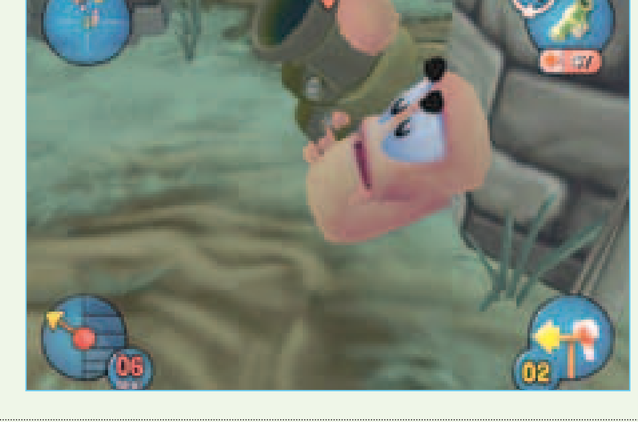


ДЕМОВЕРСИИ

- ○ Полная Труба
- ● Call of Duty
- ○ Contract J.A.C.K.
- ● NASCAR Thunder 2004
- ○ Need for Speed Underground
- ● Pro Evolution Soccer 3
- ○ Savage: The Battle for Newerth
- ● Temple of Elemental Evil
- ● Vega$
- ● VRally 3
- ● Warlords VI
- ○ Worms 3D

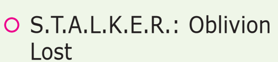




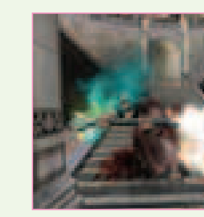


ВИДЕО

- ○ Набор видеокодеков
- ○ Плеер Quick Time
- ○ Ролик о создании XIII
- ○ Axle Rage
- ○ Breed
- ○ Broken Sword: The Sleeping Dragon
- ○ Deus Ex 2
- ● FIFA 2004
- ● Hidden and Dangerous 2
- ○ Lords of Realms 3
- ○ Lula 3D
- ● Need For Speed: Underground
- ○ Painkiller
- ○ Rome: Total War
- ○ Savage: The Battle for Newerth
- ○ S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
- ○ The Sims 2
- ○ UT2004
- ○ Vivisector
- ○ Worms 3D









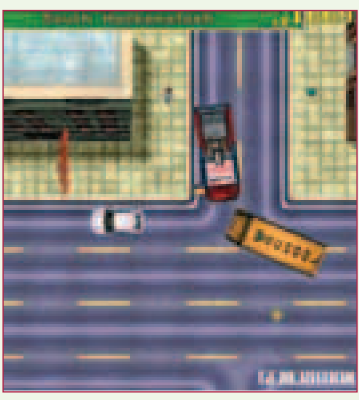


СОФТ

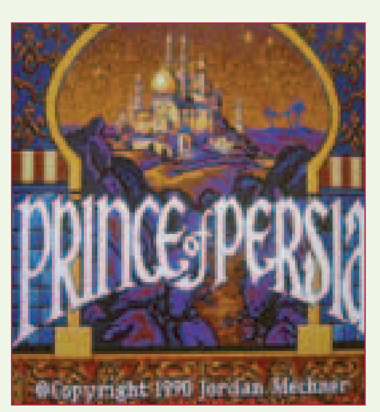
- ● 3DMard03
- ○ BSPlayer v1.00.800
- ○ CDex 1.51
- ○ DVD Shrink 2.0
- ○ Freememory
- ○ JPG Cleaner 2.6
- ○ LANLoad 0.9a4.1
- ○ LANScope 2.0
- ○ Mpeg Tager 2.1
- ● Nero 6.0.0.23
- ○ Punto Switcher 2.8
- ● Reget Deluxe
- ○ Talisman Desktop 2.7
- ○ The Bat! 2.01.03
- ● Total Commander 5.51
- ● WatzNew(tm) 1.9.5
- ○ WinRar 3.30 beta 1
- ● WinZip 9.0 beta
- ○ XP-AntiSpy
- ○ Драйвер Catalyst 3.8 для Windows 9X/Me
- ○ Драйвер Catalyst 3.8 для Windows 2000/XP
- ○ Detonator 45.23 для Windows 9X/Me
- ○ Detonator 52.16 для Windows 2000/XP
- ● Ракс-Менеджер

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА | DVD

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ




Grand Thief Auto

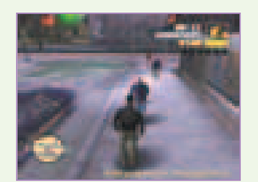
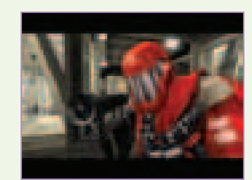


Prince of Persia 1 и 2

МОДИФИКАЦИИ

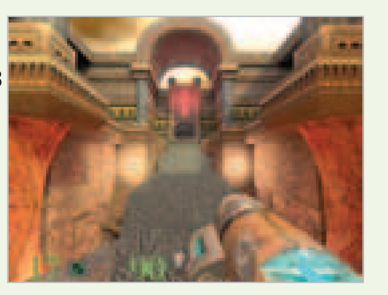
Более 50 модов и паков для:

- Chaser
- Half-Life: Counter-Strike
- Grand Thief Auto 3
- и других популярных игр

КИБЕРСПОРТ

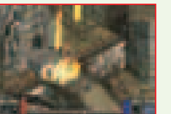
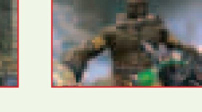
- Демки с турнира ASUS Summer cup по Q3
- Демки с турнира Euro Cup 8 по Q3
- Мутатор TTM для UT2003
- Seismovision 2
- Патч v1.32 для Quake III Arena
- Патч v2225 для Unreal Tournament 2003
- Демка Quake III Arena от Cyberfight Team



ПАТЧИ

Только самые свежие и полезные патчи для выпущенных в России игр.

- Демиурги 2 v1.01
- Дорога на Хон-Ка-Ду v1.02
- Златогорье v 1.1
- Post Mortem
- WillRock



МУЗЫКА

- Max Payne 2
- Silent Hill 3

ПАПАРАЦЦИ

- Фотографии с презентаций «Руссобит-М»
- Фотографии с презентации «1С»

НАБОР ФАНАТА

- Масса обоев для рабочего стола
- Скины для плееров
- Скринсейверы (Внимание! Детям до 16-ти смотреть не рекомендуется!)

● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

1 ТЕБЕ
- ☐ меньше 14 лет
- ☐ 14-17 лет
- ☐ 18-25 лет
- ☐ больше 25 лет

2 ОТКУДА ТЫ УЗНАЛ О ЖУРНАЛЕ?
- ☐ реклама на ТВ и радио
- ☐ реклама в интернете
- ☐ реклама в журналах
- ☐ от друзей
- ☐ увидел на прилавках
- ☐ другое ____________

3 КАКИЕ ИГРОВЫЕ ЖУРНАЛЫ ТЫ ЧИТАЕШЬ?
- ☐ Страна Игр
- ☐ Game.exe
- ☐ Навигатор Игрового Мира
- ☐ Игромания
- ☐ PC Gamer
- ☐ другой ____________

4 ИГРЫ КАКИХ ЖАНРОВ ТЫ ПРЕДПОЧИТАЕШЬ?
- ☐ FPS
- ☐ RPG
- ☐ RTS
- ☐ симуляторы
- ☐ аркады
- ☐ квесты
- ☐ другие ____________

5 СКОЛЬКО ИГР ТЫ ПОКУПАЕШЬ В МЕСЯЦ?
- ☐ Иногда и не одной...
- ☐ Одну-две
- ☐ Три-пять
- ☐ Пять-десять
- ☐ Больше десяти

6 КАКИЕ РУБРИКИ ТЕБЕ БОЛЬШЕ ВСЕГО ПОНРАВИЛИСЬ?

____
____
____

7 СКОЛЬКО ТЫ ЗАПЛАТИЛ ЗА ЖУРНАЛ?

____

8 ОЦЕНИ ЭТОТ НОМЕР ЖУРНАЛА (1 – 5 БАЛЛОВ)

____

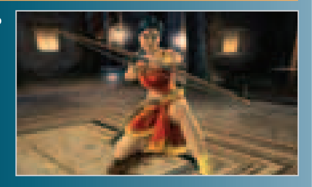
Журналов без конкурсов не бывает. Их просто не может не быть. Вот и мы не решились оставить своих дорогих читателей без призов. Для начала, в первом номере – хорошие и местами даже отличные игры от наших любимых издателей. А самый главный приз – коробка с игрой, удостоившейся стать игрой номера. Победителю достанется подарочная упаковка Prince of Persia: The Sands of Time, только что полученную нами от Ubisoft. Ну как, тебе нравится? Это только начало.

ЧТО НУЖНО, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ ПРИЗ?

Видишь слева отрезной купон с вопросами? Тебе нужно заполнить его и отправить по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «Конкурс». Мы случайным образом выберем семь купонов, отправители которых получат наши призы.

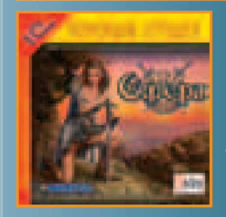


PRINCE OF PESRIA: THE SANDS OF TIME



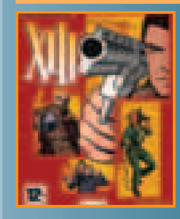
Игра номера. По духу очень похожа на hot-rod: старомодный кузов, кожаные диваны, ручная сборка, hi-end звук за многие тысячи долларов. Рецензия в этом номере.

СФЕРА – ТРИ ШТУКИ



«Сфера» – первая российская MMORPG, которая объединит тысячи российских пользователей. Действие игры происходит в параллельном мире, известном под именем «Сфера». Этот древний магический мир своим существованием угрожает планете Земля, так как все негативные события, происходящие в параллельном мире Сферы, отражаются на нашей жизни. Игрокам предстоит объединить усилия, чтобы противостоять этому разрушительному процессу. Читайте рецензию во втором номере!

XIII



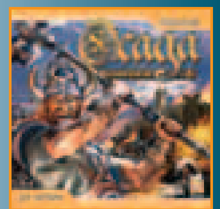
Он очнулся на скамейке в заброшенной части города. Он ничего не помнит и единственная его зацепка – знак XIII, вытатуированный на груди и ключ от сейфа в банке Нью-Йорка. Впереди его ждет смертельные загадки прошлого и темнейшие коридоры власти Америки. Главная особенность игры – уникальная стилизация под комикс!
Такого ты еще не видел! Читай рецензию во втором номере!

FIRESTARTER – ТРИ ШТУКИ



Геймплей Firestarter сконцентрирован на кровавом экшене – тебе предстоит выжить на переполненных опасными монстрами уровнях. такого мяса ты еще не видел! Тебе понравится! Читай рецензию во втором номере!

ОСАДА



Будь готов осаждать неприступные цитадели и отсиживаться за надежными каменными стенами своего города, набираясь сил для контратаки. Готовь осадные машины, тараны, башни, строй летающие корабли – осада будет интересной! Читай рецензию по бета-версии в этом номере!

Благодарим компании «1С», «АКЕЛЛА», «РУССОБИТ-М» и UBISOFT за предоставленные для конкурса призы!

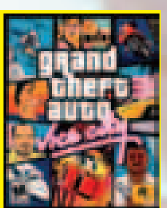
e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ WWW.E-SHOP.RU WWW.GAMEPOST.RU

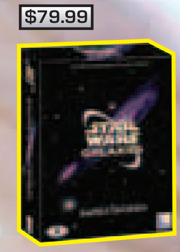
У НАС БОЛЕЕ 1000 ИГР





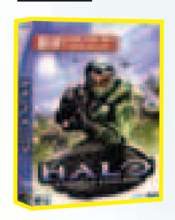
Grand Theft Auto: Vice City

$79.99



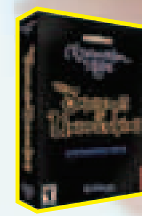
Star Wars Galaxies: An Empire Divided

$79.99



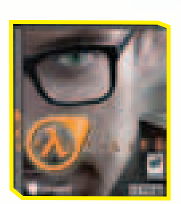
Halo: Combat Evolved

$55.99



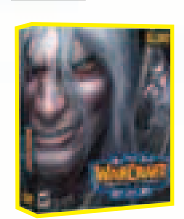
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

$79.99



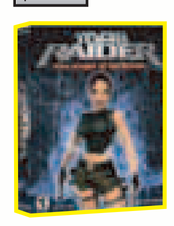
Half life 2

$15.99



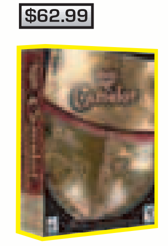
WarCraft III: The Frozen Throne

$39.99



Tomb Raider: The Angel of Darkness

$62.99



Dark Age of Camelot: Gold Edition

$95.99



Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

$79.99



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!

ТЕЛЕФОНЫ: (095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574

Дорогой читатель!
Сейчас ты – счастливый обладатель первого номера нашего журнала. Нет никаких сомнений в том, что уже через полгода достать его экземпляр будет абсолютно невозможно. В твоих руках – раритет, подписанный самим **КранКом**! Тебе этого мало? Нет проблем – места для автографов на этой странице еще достаточно. Действуй! Адрес редакции указан в содержании, и никто из нас не откажет себе в удовольствии подписать твой экземпляр.

Конечно, ты можешь сам оставить здесь свой автограф и подарить журнал лучшему другу – через пару лет он продаст его за баснословные деньги! Вариантов – море.

Кстати, смеем тебя заверить, что второй номер журнала **«PC ИГРЫ»** будет ничуть не менее ценен. Мы расскажем тебе буквально все о потенциальном и многообещающем хите ***«Казаки 2»***. Герой следующего «Разговора по душам» – **Levelord**, и, конечно же, он подпишет каждый экземпляр журнала. Продолжение уроков **Полосатого**, куча эксклюзива на наших дисках (изменится в лучшую сторону и их оформление и функциональность), подробное интервью с разработчиками ***Thief 3***, рецензии на ***NFS: Underground***, ***LOTR: War of the Ring*** и ***LOTR: Return of The King***, ***Silent Hill 3***, ***XIII***, полная история игр по ***«Звездным Войнам»*** и прочее, и прочее... Мы сделали первый номер журнала за полтора месяца, и смеем надеяться, у нас неплохо получилось. А в том, что второй номер будет еще лучше, мы не сомневаемся. Работа над ним уже идет полным ходом.

До следующей встречи 27 января!



